#233

AnimeLand

NOS 30 ANS · JAPON & SUPER-HÉROS
AYA ET LA SORCIÈRE · LES CROODS 2 · STUDIO MAPPA
SOUL · FIRE FORCE SAISON 2 · STAR WARS SQUADRON
BALAK · BURN THE WITCH · CLASH OF CLANS

ISBN : 978-2-37697-181-8 • PRIX : 12,50 €

En librairie :
Tome 1 le 20 janvier, tome 2 le 17 mars.
PIKA EDITION
seinen
Plus d'informations sur notre site et nos réseaux sociaux

Éveillez-vous à l'art !

Un jour, Yatora, lycéen sans ambition, aperçoit le tableau peint par une camarade de classe en cours d'arts plastiques. Cet évènement va bouleverser sa vie et le projeter dans l'univers de l'art !

© Tsubasa Yamaguchi / Kodansha Ltd.

NE RATEZ PLUS UN SEUL NUMÉRO DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE

AnimeLand #58
X-TRA!
#232
AnimeLand
AUX ORIGINES DU CARTOON WEB
PETIT VAMPIRE · CALAMITY · PORTRAIT TRIGGER
SEOUL STATION · MY HERO ACADEMIA HEROES RISING
DÉCA-DENCE · ANIME NEWS NETWORK FRANCE
NOUVELLE FORMULE !
THE PROMISED NEVERLAND
LE RENOUVEAU DU SHÔNEN
THE PROMISED NEVERLAND : LE RENOUVEAU DU SHÔNEN
OCTOBRE - DÉCEMBRE 2020

FORMULE 1

8 NUMÉROS D'ANIMELAND + 1 CADEAU

80 €

AU LIEU DE 100 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 100 €

FORMULE 2

4 NUMÉROS D'ANIMELAND + 4 ANIMELAND X-TRA

59 €

AU LIEU DE 76 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 84 €

FORMULE 3

4 NUMÉROS D'ANIMELAND

39 €

AU LIEU DE 50 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 54 €

FORMULE 4

4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA

20 €

AU LIEU DE 26 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 28 €

SHOP.AM-MEDIA.FR

PAIEMENTS SÉCURISÉS

Règlement par chèque (français), à l'ordre d'AM Media Network
Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements · 38, rue Notre-Dame de Nazareth · 75003 Paris

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne.

EN CADEAU Recevez *Histoire(s) du manga moderne 1952-2012* avec la formule 1

JE CHOISIS MA FORMULE :

FORMULE 1 ❒ 8 numéros d'AnimeLand + un cadeau
FORMULE 2 ❒ 4 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra
FORMULE 3 ❒ 4 numéros d'AnimeLand
FORMULE 4 ❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ E-mail : .....

AL 233 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/03/2021. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

AnimeLand n° 233 • Janvier - Mars 2021 • 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039
- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Joël Bassaget, Pa Ming Chiu, Joséphine Lemercier, Agnès André, Clément le Duc, Bruno de la Cruz, Stéphanie Chaptal, Sandra Bernard, Bounthavy Suvilay

- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

AnimeLand
38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2020 par leurs auteurs.

Couverture : D.R.
Remerciements à @Anime, Kazé, Kana, Glénat, Ki-oon, Kurokawa, Shiba, Akata, Anime News Network, Soleil Delcourt Tonkam, Crunchyroll, ADN, Wakanim, Disney Pixar, Universal Dreamworks, Warner Vidéo, Haut & Court, Netflix, Les films du Préau, Lucasfilm, Electronic Arts, Visual Works, Square Enix, studio Bobbypills, Ulule, Ahmed Agne, Jérôme Alquie, Christopher McDonald et l'équipe d'ANN, Balak. Les remerciements pour le crowdfunding sont à retrouver dans le dossier dédié !
Le rédacteur en chef exprime ses excuses pour le cafouillage des photos dans l'article Jeux Vidéo du précédent numéro. Faute avouée...
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
Le rédacteur fou : Et voilà, je disparais quelques numéros et c'est l'énorme bazar ! Lisez les salles de cinéma, allumez AnimeLand, allez dans la télévision, ou l'inverse, peu importe ! Mais quelle année !

- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Italie par JJ Production en décembre 2020
- **Diffusion** MLP
- **Dépôt légal** à parution.
- **Commission paritaire** 1120 K 82755

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

MERCI !

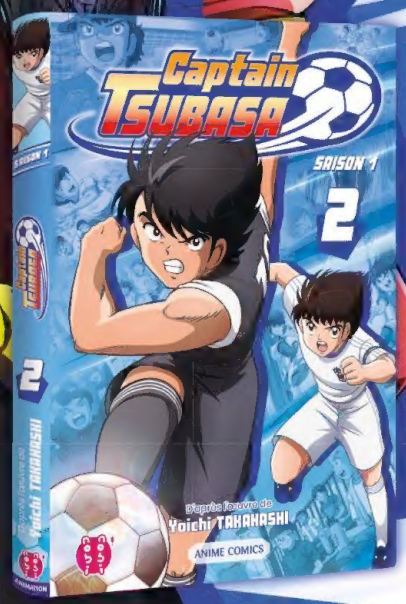
Nous commençons cette nouvelle année 2021 avec le cœur stimulé par une énergie renouvelée et c'est à vous, amies et amis lecteurs, que nous le devons. Votre participation significative à la campagne de crowdfunding en novembre dernier malgré un contexte plus que sensible nous a profondément touchés. Votre générosité nous dit votre attachement et votre souhait que l'aventure d'*AnimeLand* se poursuive. Au nom de l'équipe, au nom des anciens comme des actuels collaborateurs, nous vous disons merci. Nous avons bien conscience que c'est un parcours assez hors norme que votre soutien salue dont tous, à différents degrés, ont été les artisans. Nous vous citons nommément en toute fin de ce magazine.
Cette année, *AnimeLand* souffle ses 30 bougies.
La place manque dans cet éditorial pour un bilan exhaustif, mais quelques enseignements méritent cependant d'être partagés : en premier lieu, la passion de l'animation, en particulier japonaise, reste toujours extrêmement forte d'une génération à l'autre. Les modes d'accès ont sensiblement évolué et c'est loin d'être fini. La créativité des œuvres n'a pas faibli, bien au contraire. Nous avons assisté à l'émergence d'artistes de dimension internationale aux côtés de figures tutélaires encore plus célébrées. La japanime et le manga continuent de fédérer lecteurs, spectateurs et visiteurs des conventions dans des proportions toujours croissantes et le récent rachat de la plateforme Crunchyroll par Sony est un signe majeur de cette force en marche.
Et *AnimeLand* est toujours là, contre vents et marées il faut bien le reconnaître. Cela s'est fait au prix de décisions fortes qui, nous le reconnaissons, a pu entraîner son lot de critiques, fondées ou non. Et pour 2021 nous avons vraiment prévu de voir « beau », c'est-à-dire de consolider la reconquête du public illustrée par la campagne de novembre avec des numéros riches, variés, qui donnent envie d'être partagés ou offerts. Pour vous en dévoiler un peu plus, cette année donnera la part belle aux films et séries sur le sport (J.O. obligent), aux robots géants (dans la nostalgie mais pas seulement), aux créateurs en leur domaine, aux jolis livres fouillés et, enfin, au retour attendu de Ghibli au premier plan, 20 ans après la sortie du *Voyage de Chihiro*.
Donc après *Merci !*, nous espérons que de votre côté vous direz : *Encore !*

Sébastien Célimon

RETROUVE TON DESSIN ANIMÉ PRÉFÉRÉ DANS 192 PAGES TOUT EN COULEUR !

Captain TSUBASA

©YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA 2018CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE



TOMES 1 & 2 LE 13 JANVIER

RETROUVEZ-NOUS SUR

Plus d'informations sur notre site et nos réseaux sociaux.

SOMMAIRE #233

14 DOSSIER
MY HERO ACADEMIA
QU'EST-CE QU'UN HÉROS AUJOURD'HUI ?

16 La famille My Hero Academia
17 Le FaceBook de My Hero Academia
21 Éloge de l'altruisme
24 Le garçon a de beaux jours devant lui
26 Entretien avec Ahmed Agne, éditeur de My Hero Academia
28 Tous dans le même bain !
30 Du déterminisme à la volonté
32 La définition du héros
36 La violence en question
40 Un méchant fait-il un bon héros ?
42 Le héros super sportif
44 Le héros super non violents, ça existe !
46 L'anti-héros, une définition pas si évidente
48 Genre et couleur de peau
50 Quel (super) héros demain ?

10 FOCUS

10 Anime News Network
112 Les Croods 2
114 Entretien croisé Joel Crawford et Mark Swift

72 ÇA FERAIT UN BON ANIME !

74 Transparente
75 Colorless
76 Ashidaka
77 Bride Stories
78 Perfect World
79 Le Dragon et la Nonne
80 Spy x Family
81 Le Renard et le Petit Tanuki

86 ON A VU !

88 Aya et la sorcière
90 Superman : l'homme de demain
92 Harley Quinn
94 Blood of Zeus
96 Jujutsu Kaisen
98 Burn the Witch
100 L'Odyssée de Choum
102 Akudama Drive
104 Dragon Quest – The adventure of Dai
106 No Guns Life Saison 1 – cour 2
108 Fireforce saison 2
110 The Idhun Chronicles

06 30 ANS D'ANIMELAND

142 Liste alphabétique des contributeurs

52 SOUL

Du jazz à l'âme en ode à la vie

56 Vie, passion et politiquement correct
58 La musique comme un supplément d'âme
60 Tour d'horizon Pixar

64 CARTOONS DE LA TOILE

Autres écrans, autres mœurs

68 FERMEZ LES YEUX

Les Héros de la Galaxie

82 ENTRETIEN

Jérôme Alquie redonne des couleurs à Albator

116 SÉANCE STUDIO

MAPPA

122 JEU VIDÉO

Star Wars Squadrons : Hunted

124 Entretien avec Visual Works

126 L'ANIMATION DANS LA PUB

Clash of Clans

130 FIGURE DE PRO

Balak

136 POURQUOI ?

... les épisodes de séries sont parfois très différents ?

138 TROUVAILLE

Nysferatu Symphony of a Century

144 HUMEUR

La fin des maux

30 ANS D'ANIMELAND

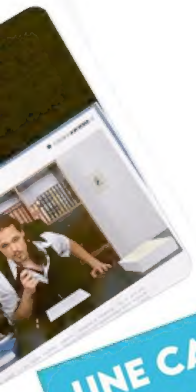
Bravo, merci et encore !

Au terme d'une campagne de crowdfunding victorieuse mais franchement pas gagnée d'avance, nous, l'équipe d'*AnimeLand*, sommes infiniment reconnaissants pour les preuves, témoignages, dons et marques de soutien que nous avons reçus. Revue d'étape.

Comme l'expliquait en toute franchise le texte de présentation sur la page Ulule dédiée, nous avons fait face à une séquence douloureuse qui a touché fortement nos confrères comme nous, une accumulation de nuages noirs. La messagerie historique de la presse baptisée NMPP (pour Nouvelles Messageries de la presse parisienne), créée au sortir de la Seconde Guerre mondiale, a changé de nom en 2010 pour devenir Presstalis, nom sous lequel elles ont été mises en liquidation judiciaire à la suite d'un dépôt de bilan en juillet 2020, sitôt après le premier confinement. La conséquence a été dramatique pour *AnimeLand* et pour de nombreux autres magazines. Les mutations des pratiques de lecture, du papier à l'écran, et les économies qui ont été bouleversées par ricochet dans la

Caroli[N]e Segarra @kaorinchan · 16 oct.
Soutien à l'équipe d'Animeland, un des premiers magazines consacré à l'animation japonaise que j'ai pu lire de ma vie. Il est encore là aujourd'hui et sans doute dans ma TL il y a aussi des lecteurs. Partagez au max qu'ils puissent atteindre leur objectif sur ulule !
AnimeLand @Animeland_mag · 16 oct.
AnimeLand a besoin de vous !
Vers les 30 ans et au-delà ! L'élaboration de notre nouvelle formule nous donne envie d'aller encore plus loin et votre quête sera de rendre cela possible comme vous l'avez toujours fait. On compte sur vous !
bit.ly/33VALab
Afficher cette discussion
Julien Fontanier @JulienFontanier · 21 nov.
Gros soutien à @Animeland_mag qui finance son nouveau magazine sur Ulule ! Plus que 5 jours pour atteindre le 100% !
fr.ulule.com/animeland-une-...
En 2019, ils avaient eu la gentillesse de consacrer tout un dossier à mon travail sur YouTube !

"FAIRE ÉVOLUER LE MAGAZINE VERS LE MOOK."



UNE CAMPAGNE PRÉPARÉE DEPUIS DE LONGS MOIS

La campagne Ulule a été lancée le vendredi des vacances de la Toussaint, dix jours avant que ne soit annoncé le nouveau confinement… Mais le projet était en construction depuis le printemps, avec en première ligne la community manager maison, Camille, qui a pris le dossier à bras-le-corps et l'a élaboré de main de maîtresse. Point essentiel, c'était son premier crowdfunding ! Elle s'est tout naturellement appuyée sur différentes compétences dans l'équipe, en premier lieu Cédric, le grand manitou cofondateur d'*AnimeLand* qui apportait la connaissance en profondeur. En face d'eux, si l'on peut dire, les cadres d'Ulule, en premier lieu Jean Ivanoff, se sont montrés à la fois prévenants, avisés et confiants dès lors que l'animation de la campagne, la réaction des contributeurs et évidemment la jauge montraient que le projet prenait. Autour de Camille, les rédacteurs se sont mobilisés pour faire jouer leurs réseaux, *big up* en particulier à Pa Ming, Rui et Bruno, les coups de main se sont succédé pour les illustrations, les montages vidéo, les conseils nombreux, toujours bienveillants. Prévue initialement en septembre, la campagne est finalement lancée après d'ultimes réglages la veille des vacances de la Toussaint. La période n'est pas idéale mais c'était la dernière limite car après cela nous emmenait aux portes de Noël, période où les achats se concentrent à juste titre sur le chouchoutage des siens. Près de 500 personnes ont exprimé leur soutien en souscrivant à l'une des offres *AnimeLand*. Des centaines de milliers ont pu remettre le magazine dans leur radar, des particuliers y sont allés de leurs encouragements, des professionnels se sont faits des relais amicaux via les portails de leurs entreprises ou leurs pages propres, des artistes ont invité à nous soutenir, des confrères ont également repris vidéos, tweets et autres posts… Et l'émotion nous a tous étreints quand, à 24 heures de la fin officielle de la campagne, les 100 % ont été atteints. Au clap final, les 110 % étaient dépassés contre toute attente, sorte de cerise sucrée à partager avec toutes celles et tous ceux qui ont porté le flambeau d'*AnimeLand*.

presse nous ont touchés tout autant que les autres. Si, comme nos confrères, nous avons décidé de faire évoluer le magazine, d'un trimestriel pour la presse à un mook qui entre dans les librairies, les deux épisodes cumulés nous ont heurté comme un tachikoma défectueux (vous avez l'image ?).
Pendant les 29 dernières années, *AnimeLand* est passé au travers de temps très ensoleillés et de sérieuses turbulences. Longtemps

Brigitte Lecordier
26 min ·
Le magazine AnimeLand Page Officielle a besoin de vous !
Après 29 ans au service de notre passion : "l'ANIMATION", et dans le cadre de leur nouvelle formule, soutenez le magazine sur Ulule, il reste 5 jours pour atteindre les 30K€ !
https://bit.ly/33VALab "
Ils m'ont accompagnée durant tout mon parcours de comédienne et aujourd'hui encore. Ils sont certainement les premiers journalistes à avoir mis en lumière les voix de l'animation.
Soutenons-les !
https://fb.watch/1UEyrxKcov/
Plus de vidéos sur Watch
VUE
J-5 Vous aussi, rejoignez la légende de...
AnimeLand Page Offic...
Paroles d'artiste #3 avec Mehdi Aouichaoui !
AnimeLand Page Offic...
0:53
Paroles d'artiste !
AnimeLand Page Offic...
Partager
Revoir
AnimeLand Page Officielle
16 octobre ·

“ANIMELAND A TRAVERSÉ DES TEMPS ENSOLEILLÉS ET DE SÉRIEUSES TURBULENCES.”

ONE FOR ALL

Des partenaires et des personnalités nous ont témoigné leur soutien – voici une liste non exhaustive, nous les remercions tous du fond du cœur !

Côté sociétés : Kazé, Ki-oon, Ynnis Éditions, Chatto Chatto, Crunchyroll, ADN, Wakanim, AlloCiné, Role Playing Game, Le Dernier Bar avant la fin du monde, All the Anime, Akata, Delcourt Tonkam, Don't Panic Games, Japan Expo, Le Forum des images, Ototo, J-One, Kana, Kurokawa, nobi nobi!, Mana Books, Pika, Soleil Manga, Panini Manga, Anime News Network, Overlook Events, Abystyle, KyoAni, Free!, Catsuka, Catngeek, Andarta Pictures, Cosmic Group, LaNovel Édition, IGN France, le Festival d'Annecy, le RECA, Magelis, Shibuya Productions, Manga-news, Leporello, Anime Story, Manga Sanctuary, Buzzinsolite, ANI Grenoble, Nazca Editions...

Côté personnalités : Brigitte Lecordier, Mehdi Aouichaoui, L'équipe de Noob, Davy Mourier, Lunoka, Caroline Segarra, Ken Arto, Sourya, Benjamin Masnières, Julien Fontanier, Santiago Montiel, l'équipe Andarta Pictures, Shinji Aramaki, Thomas Romain, Djiguito, Jérémie Perin, Fleur de Sakura, Mister Break, Yann Le Gall...
À tous, cités ou non, encore MERCI !

ANIMELAND EN 2021, PLEIN DE TRÈS BEAUX PROJETS !

d'ailleurs la rédaction était installée « Rue Soleillet » à Paris, comme un signe ! Pendant ces 29 dernières années, plusieurs fois la fin semblait proche et un rebond a été trouvé. Beaucoup de personnes ont participé au magazine et à ses petits frères comme *X-tra*, *AnimeLand.fr* ou feu *Le Virus Manga*. Qu'ils en soient encore tous remerciés. Le destin du magazine est lié depuis quelque temps à Anime News Network (ANN), plateforme internationale originellement en langue anglaise dont on a commencé à vous parler plus en détail dans le précédent numéro et dont plusieurs collaborateurs prennent la parole plus loin. Avec ANN, les liens se consolident par-delà les océans et c'est une aventure étonnante qui promet des réalisations et des productions étincelantes !

ANIME NEWS NETWORK

UN RÉSEAU VÉRITABLEMENT INTERNATIONAL !

Dans le précédent numéro, nous avons parcouru l'histoire d'ANN en compagnie de Christopher Macdonald, son directeur général, et exploré les liens privilégiés avec *AnimeLand*. Cette fois-ci, nous avons sollicité certains collaborateurs qui vivent aux quatre coins du monde (et Christopher est au Québec !) et apportent leurs témoignages et leur vision, avec une emphase très anglo-saxonne. Merci à Adriana, Crystal, Delphine, Bruno, Choo Sum, Jackie et Lynzee !

BRUNO DE LA CRUZ, RÉDACTEUR, FRANCE

Historiquement je suis le premier rédacteur d'ANN FRANCE, grâce à Mélanie Ramet (ex-rédactrice en chef d'*AnimeLand*). J'ai donc fait de la traduction et je me suis occupé de la création de news relatives au marché français du manga et de l'animation. Cela fait plus de deux ans que j'y contribue quotidiennement, en plus de proposer chaque semaine des reviews d'*anime*. Je remercie Christopher McDonald de sa confiance, et avec Delphine le boulot est très plaisant chaque jour ! ANN FRANCE a un fort potentiel, et avec mon expérience web (plus de 10 ans), j'espère vraiment devenir un élément essentiel du contenu français en proposant des infos en ligne exclusives, tout en travaillant avec nos partenaires, puisque nous sommes présents en salon et avons de nombreux contacts dans l'industrie manga/*anime*.

DELPHINE MAURETTE,
TRADUCTRICE, FRANCE

Je suis Delphine, et j'ai intégré l'équipe d'Anime News Network il y a environ deux ans. Je travaille sur la version française du site en qualité de traductrice – souvent de l'anglais/japonais vers le français ; et quelques fois du français vers l'anglais – aux côtés de Bruno, qui occupe le poste de rédacteur (et qui me supporte chaque jour). Je traduis parfois des interviews, un exercice très intéressant et en même temps très compliqué : ne pas vivre l'expérience en direct conduit à quelques pertes, je pense, d'authenticité. Pour avoir déjà traduit des panels questions/réponses en convention, je sais comme la présence sur le moment est nécessaire pour tous ces petits détails qui ne sont pas conservés sur papier. J'espère que vous apprécierez nos efforts et trouverez votre bonheur sur ANN ! Mordue de la culture japonaise, que j'ai étudiée pendant de longues années, j'espère avoir l'occasion à l'avenir de m'exprimer davantage sur le site, peut-être notamment par le biais de quelques chroniques ou d'autres articles plus autonomes.

ADRIANA HAZRA,
RÉDACTRICE EN CHEF ADJOINTE, INDE

Je suis rédactrice en chef adjointe et je travaille dans le département News à ANN. Je suis relativement nouvelle dans l'organisation que j'ai rejointe en avril 2020, et j'écris pour la version indienne du site. Depuis l'enfance j'ai le rêve de travailler dans l'industrie des *anime* et le voilà exaucé chez ANN. La communauté des fans d'*anime* vit une période très enthousiasmante et je suis très impatiente de traiter des sujets sur de nouvelles licences, sorties et des événements qui prennent leur source ici. Nous avons récemment pu apprécier *Your name* qui a constitué la première sortie au cinéma d'un film d'animation en Inde. Nous avons également plusieurs conventions lancées par des fans qui sont apparues un peu partout dans le pays avant que le confinement ne vienne freiner cet essor. J'espère vraiment avoir l'occasion de couvrir encore des actualités comme celles-ci et de participer au développement de la communauté autour de l'*anime* dans note coin du monde. Je dois dire enfin que j'ai déjà énormément appris sur ce secteur depuis mon arrivée. Notre directrice générale a une connaissance encyclopédique sur le sujet et je suis toujours impatiente d'en apprendre davantage grâce à elle.

CRYSTAL HODGKINS,
DIRECTRICE ÉDITORIALE, JAPON

Hello, je m'appelle Crystalyn Hodgkins et je suis la directrice éditoriale d'ANN. Je pilote une équipe de six personnes dans le département News. J'ai pour mission de trouver de nouveaux sujets, les attribuer aux collaborateurs. Je rédige également des articles, corrige ceux qui me sont adressés et je me charge de tout publier ensuite sur le site et sur les réseaux. Cela fait maintenant 11 ans que je travaille pour ANN, où j'ai en réalité débuté comme stagiaire. J'adore le fait que mon travail me permette de travailler du lieu de vie que j'ai choisi, à distance, ainsi que de pouvoir écrire sur une passion que je couve depuis plus de 20 ans. Je suis impatiente de me rendre à nouveau aux événements de l'industrie au Japon dès que la pandémie sera finie.

« JE PEUX ÉCRIRE GRÂCE À ANN SUR UNE PASSION QUE JE COUVE DEPUIS PLUS DE 20 ANS. »

CHOO SUM LEE,
RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT, MALAISIE

Si cela fait seulement 4 mois que j'ai rejoint l'équipe d'ANN, j'en suis un lecteur passionné depuis en réalité 10 ans. Dire que je suis enchanté de travailler aux côtés de rédacteurs dont j'admire le travail depuis tout ce temps est un euphémisme. Depuis mon arrivée, mon admiration s'est renforcée à leur contact. Je suis impressionné par la pertinence et la justesse de leurs analyses critiques qui entraînent sur les forums des échanges particulièrement soutenus et réfléchis. Du traitement des *anime* saisonniers aux guides de sortie des manga, en passant par les chroniques quotidiennes des diffusions en streaming, je me considère comme un témoin privilégié de l'inlassable passion de l'équipe d'ANN pour les *anime* et les discussions qui en découlent. Je compte bien participer au long cours à cette aventure éditoriale et contribuer à ce qu'elle reste un espace majeur d'informations et d'échanges de qualité.

JACKIE JING,
DIRECTRICE DES CONTENUS VIDÉO ET DU SOCIAL MÉDIA, ÉTATS-UNIS

Je suis la directrice en charge des contenus vidéo et du social média d'ANN. J'ai démarré ma collaboration comme freelance à l'automne 2019. J'adore vraiment mon job. Une confidence : chaque membre de l'équipe avec qui j'ai échangé se révèle un otaku aussi sympa, bosseur et agréable que possible ! Je prends un plaisir conséquent à travailler avec les équipes réseau et vidéo qui se démènent pour délivrer des contenus *anime* divertissants. En vrai, mon travail ne ressemble pas à un travail car il est tout le temps fun. Rendez-vous compte : je passe mon temps à créer des contenus *anime* ! Si je dois parler d'avenir, je veux vraiment que de plus en plus de gens considèrent encore et toujours ANN comme le meilleur site d'infos et de contenus créatifs sur les *anime*.

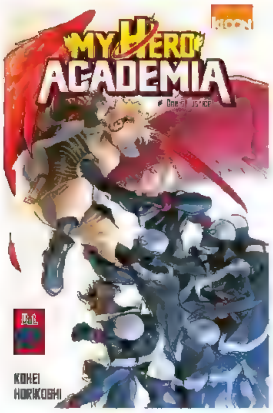
LYNZEE LOVERIDGE,
RÉDACTRICE EN CHEF, ÉTATS-UNIS

Bonjour aux lecteurs d'*AnimeLand* ! Je m'appelle Lynzee Loveridge et je suis la rédactrice en chef d'ANN. J'ai pas mal de casquettes mais ma première mission est avant tout de créer des contenus attractifs. Ce peut être des chroniques de manga, d'*anime* et de *light novels*, des entretiens avec des créateurs ou des reportages approfondis... Une part de mon activité concerne également la gestion de nos contenus vidéo sur notre toute nouvelle chaîne YouTube ANN, un challenge qui me passionne. Notre équipe est vraiment talentueuse et je suis impatiente de montrer ses futures créations dans les prochains mois. Ces dix dernières années au sein d'ANN, j'ai observé sa transformation d'un site centré sur les textes et les news en plateforme globale et multi-contenus en phase avec les fans, un élan auquel je suis ravie de participer.

DOSSIER
MY HERO ACADEMIA
Qu'est-ce qu'être un héros aujourd'hui ?

My Hero Academia **est un manifeste inventif et divertissant sur ce qu'est un (super) héros aujourd'hui. L'auteur, Kohei Horikoshi, mixe avec grand talent les règles du *shônen* telles que rappelées dans le précédent *AnimeLand*, ses influences comics et sa réflexion propre. Le manga est disponible depuis 2016 grâce à Ki-oon et reçoit un accueil triomphal, les adaptations audiovisuelles sont elles dans le giron d'ADN. *My Hero Academia*, un parfait point de départ pour l'équipe d'*AnimeLand* pour questionner le héros aujourd'hui.**

LA FAMILLE MY HERO ACADEMIA



***My Hero Academia*, c'est d'ores et déjà une œuvre plurielle, avec ses adaptations, ses *spin-off* et ses jeux vidéo. Quoi, qui, où, on vous dit l'essentiel !**

LE MANGA

My Hero Academia, c'est d'abord, avant tout, une série créée par Kohei Horikoshi pour le *Weekly Shônen Jump*. Sa parution a commencé en juillet 2014 et a immédiatement connu un très grand succès. Les 27 tomes de la série mère (à janvier 2021) ont été édités en France grâce aux éditions Ki-oon. La série est classée dans le top 5 des meilleures ventes en France depuis trois ans.

LES SPIN-OFF

Vigilante – My Hero Academia Illegals : même univers, autres personnages principaux. *Vigilante*, dessiné par Betten Court et scénarisé par Hideyuki Furuhashi, fait la lumière sur les justiciers, catégorie intermédiaire de super-héros chargés des besognes moins flatteuses. On y retrouve quelques figures familières, on vous laisse la surprise ! Neuf tomes également chez Ki-oon.

My Hero Academia SMASH !! : *spin-off* non encore traduit – variation humoristique sur MHA par Hirofumi Neda, uniquement disponible en ligne et en anglais. 5 tomes recensés.

My Hero Academia – Les dossiers secrets de UA : la romancière Anri Takahashi propose une plongée dans la vie de Yuei par le biais du roman.

LES ANIME

La série *My Hero Academia*, c'est 4 saisons représentant 88 épisodes qui couvrent les 21 premiers tomes du manga. Elle est intégralement visible sur ADN.

LES FILMS ET LES OAV

Deux films sont sortis en France, dans des conditions différentes : Le premier, *My Hero Academia Two Heroes*, est sorti en janvier 2019 dans les complexes CGR.

Le second, *My Hero Academia Heroes Rising*, est sorti fin août 2020 en France, peu avant la rentrée scolaire. Tous deux ont été réalisés par Kenji Nagasaki (précédemment réalisateur d'épisodes de la série *MHA* et de *Gundam* notamment).

Côté OAV, là également deux sont disponibles depuis l'été 2017 après un passage sur Crunchyroll, et deux autres proposés depuis l'été 2020 en épisodes finaux de la saison 4. Ouf ! Il y a donc de quoi s'occuper !

DR

LE FACEBOOK DE MY HERO ACADEMIA !

Le poids des alters

Le monde de *MHA* est très peuplé, partagé entre super-héros et super-vilains. Kohei Horikoshi, les a affublés de noms « jeux de mots » en japonais qui sont expliqués dans les albums. Nous en avons choisi douze, représentatifs des élèves, professeurs, professionnels. Six gentils, six méchants, c'est ça la parité, non ?

HÉROS

1 : IZUKU MIDORIYA

Surnommé « Deku », il est LE héros central de l'histoire, celui par qui on découvre l'univers des super-héros de *MHA*. Né sans alter, c'est-à-dire sans pouvoir, il se fait remarquer pour son courage par All Might, le super-héros numéro 1 au Japon, qui décide d'en faire son successeur désigné. Ouvert aux autres, modeste et discret, il se révèle par son intelligence et sa capacité à fédérer ses camarades dans l'adversité.
Alter : One for all. Cet alter est très particulier car il peut se transmettre et Izuku en est le dernier dépositaire en date. Très puissant, il recèle de nombreux secrets, comme celui de dissimuler les alters propres de ses précédents détenteurs, ce qui appelle d'inattendus développements...

2 : KATSUKI BAKUGO

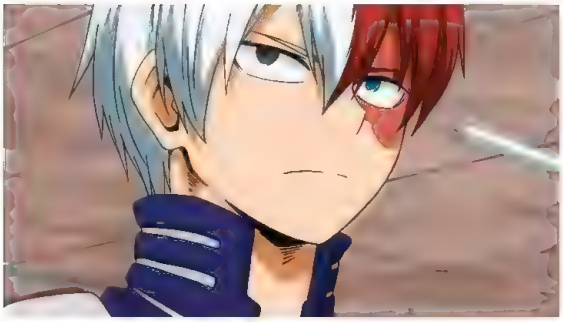
Surnommé « Katchan » par Izuku depuis sa petite enfance, Katsuki ambitionne de devenir le numéro un. Bien qu'il s'en défende et le rabaisse sans cesse, il est très lié à Izuku et a décidé d'être résolument du côté du bien. Ses poings explosifs et sa hargne en font un combattant redoutable.
Alter : Explosion. Il en a tiré une grande variété de coups d'attaque, de défense ou pour se mouvoir. Il porte de spectaculaires gants en forme de grenades géantes. Ça en impose !

Izuku Midoriya — Katsuki Bakugo

© K. Horikoshi / Shue sha, My Hero Academia Project

3 : SHOTO TORODOKI

Shoto est le fils d'un super-héros surpuissant, Endeavor, avec lequel il entretient une relation très conflictuelle. D'abord dans le rejet de son père, responsable de la désintégration de sa famille, Shoto accepte finalement son héritage, cet alter de feu qui est la moitié de lui-même. Il est très attachant et magnétique avec ses yeux vairons et ses cheveux blancs et marron.
Alter : Feu et Glace. Chacun de ses pouvoirs est impressionnant, alors l'association des deux en fait un combattant vraiment puissant.



4 : ALL MIGHT

De son vrai nom Toshinori Yagi, All Might était le plus puissant des super-héros et le symbole garant de la paix au Japon. Malade, il sait qu'il doit passer la main et choisit Izuku. All Might a deux aspects, celui d'un super-héros aux poses grandiloquentes mais très populaires, et celui d'un homme rachitique entre deux âges, visage émacié et cheveux en pétard. Il est bienveillant et se révèle beaucoup plus perméable au doute et aux émotions qu'on ne pouvait l'imaginer de prime abord.
Alter : Il est le précédent détenteur du One for All. Il conserve un tout petit peu d'énergie qui lui permet de temps en temps de se retransformer en All Might, mais depuis son ultime combat contre All for One, il évite de trop le gaspiller. Son meilleur pouvoir est sans conteste l'amour qu'il voue aux siens.

5 : OCHACO URARAKA

Ochaco est une des camarades de classe d'Izuku, de Katsuki et Shoto. Dégourdie, enthousiaste, elle en pince pour Izuku mais cet aspect de leur relation est curieusement atténué dans l'histoire. Très présente aux débuts, les circonstances la font aller et venir. On s'attend à ce qu'elle prenne une place plus marquée à l'avenir.
Alter : Gravité zéro. Elle peut faire voler les objets, une forme de télékinésie. Cependant le poids compte et elle a donc des limites.

6 : TSUYU ASUI

Tsuyu est un des tout premiers personnages dont l'alter se devine sur son physique. Elle ressemble à un batracien avec ses grands yeux ronds et sa large bouche. Franche, intelligente, elle est une coéquipière parfaite, gardant toujours son sang froid (de grenouille).
Alter : Grenouille justement. Sa langue est très longue, collante et rétractile, elle a une furtivité idéale pour l'espionnage. Elle sécrète du poison, peut avaler des objets et les recracher, ainsi que marcher aux murs entre deux grands bonds. Elle assure, coâââ !

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

VILAINS

1 : ALL FOR ONE

Grand méchant manipulateur, All for One est représenté soit avec un visage noirci et alimenté de tubes qui rappelle Darth Vader sans son masque, soit avec un visage brûlé et écrasé qui lui évoque davantage Voldemort. Il est l'ennemi juré d'All Might. Même emprisonné il reste très dangereux. Tout est dit.

Alter : All for One est aussi le nom de son alter. C'est un pouvoir terrifiant qui est capable de prendre d'autres alters et de les combiner. À certains égards, il s'agit de l'alter suprême.

2 : TOMURA SHIGARAKI

Tomura tel qu'imaginé par Kohei Horikoshi est l'un des méchants les plus terrifiants qui soient. Cela est dû aux mains coupées (des vraies mains, dont l'origine est terrible) qui couvrent comme un masque de honte son visage, le dessus de son crâne et s'agrippent à ses membres. Totalement détruit à l'intérieur, il est imprévisible et néfaste. Un pur mauvais garçon.

Alter : Désintégration. Par le toucher, Tomura déstructure la matière. Son alter agit telle une onde de choc qui fragmente les êtres vivants comme les objets qui se trouvent sur son passage. Il est le destinataire du All for One, ce qui n'est pas une super idée.

“TOMURA EST L'UN DES MÉCHANTS LES PLUS TERRIFIANTS QUI SOIENT.”

3. CRÉMATORIUM

Crématorium a des allures de poupée recousue, entre Frankenstein et Jack de *L'Étrange Noël*. Il est proprement sadique, tordu, malsain. Un excellent méchant sans concession qui cache derrière son alter de feu un terrible secret de filiation.

Alter : Crémation. Comme on peut le voir dans l'*anime*, le feu de Crématorium est bleu, ce qui le distingue des autres personnages boutefeux que sont Endeavor et son fils Shoto. Dévoré par son alter, Crématorium ne peut pas en abuser au risque de se consumer littéralement.

4. HIMIKO TOGA

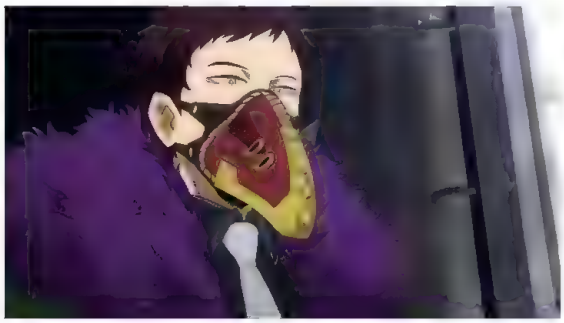
Rare méchante, Himiko Toga est une sorte de cousine japonaise de Harley Quinn. À la fois brillante et désaxée, elle joue sur son allure de jeune fille facétieuse pour surprendre son monde et peut se montrer particulièrement cruelle, notamment parce qu'elle doit pomper du sang pour alimenter son alter.

Alter : Toga est une métamorphe. À partir du sang qu'elle pique à ses victimes, elle peut prendre leur apparence. Assez bonne comédienne, elle peut donner le change un temps, même si les personnalités des héros lui échappent parfois. Trop de gentillesse, c'est insupportable !

5. KAI CHISAKI

Mafieux qui a trahi le code d'honneur des Yakuza, Kai Chisaki fait partie des sensations de la série principale. Il réussit à synthétiser une arme qui désactive de manière définitive les alters. Pour l'obtenir il n'hésite pas à torturer longuement une petite fille. Il le paiera.

Alter : Kai maîtrise l'Overhaul qui lui donne son surnom. Cet alter pourrait être magnifique : il peut modifier la matière à volonté, donc guérir autant que détruire. Mais l'homme est vicieux. Cela ne sera pas pardonné.



“RIKIYA DÉMONTRE BIEN L'INTELLIGENCE IMAGINATIVE DE KOHEI HORIKOSHI.”

6. RIKIYA YOTSUBASHI

Dernier vilain sélectionné ici, Yotsubashi est un méchant en col blanc. Surnommé Re-Destro, il met sa fortune d'entrepreneur au service d'un projet complètement fou. Après une raclée mémorable il se rangera sous les ordres de Tomura qu'il pensait dominer. Une alliance bien dangereuse pour la suite de la série...

Alter : quand monte le stress, Yotsubashi le transforme en force brute, illustrant la frustration et la hargne qui peuvent saisir un manager sous pression. Idée originale qui démontre bien l'intelligence imaginative de Kohei Horikoshi.

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

ÉLOGE DE L'ALTRUISME ET DE LA TRANSMISSION

Du super-héros au super-altruiste

Si l'on étudie en profondeur ce qui fonde *My Hero Academia*, des lignes de force apparaissent, lesquelles se résument en deux termes : altruisme et transmission. Étonnamment, cela se retrouve tout autant chez les méchants que chez les héros, avec bien sûr au centre Izuku Midoriya. Présentation.

En premier lieu, *My Hero Academia* (*MHA*) est un *shônen manga* prépublié dans l'incontournable *Weekly Shônen Jump* à partir de l'été 2014. Son auteur, Kohei Horikoshi, a déjà deux séries derrière lui qui ont connu un faible succès et il aborde *MHA* un peu comme son projet de la dernière chance. Même s'il avait reçu le prestigieux prix Tezuka espoir sept ans auparavant, il n'avait pas encore confirmé en popularité les attentes que ses pairs portaient en lui. Il était déjà suivi depuis 6 ans à la Shueisha et dans un environnement hautement concurrentiel, la chance tourne vite. Cette précision est importante pour comprendre certaines particularités de sa série, notamment au sujet des influences revendiquées par l'auteur. Depuis sa sortie, *MHA* est un phénomène éditorial majeur,

BOKU NO HERO ACADEMIA © 2014 by Kohei Horikoshi SHUEISHA Inc

se plaçant dans le top 10 au Japon des meilleures ventes et dans le top 5 France. Dans le Japon de *MHA*, 80 % des humains ont des alters, c'est-à-dire des pouvoirs plus ou moins puissants, spectaculaires et utiles dans leurs activités quotidiennes. De la même manière que le héros Asta dans *Black Clover* est né sans magie et doit apprendre à composer, le jeune Izuku Midorya n'a aucun alter et ne le vit pas vraiment bien, d'autant qu'il voue un véritable culte à All Might, numéro 1 des super-héros, rempart ultra populaire contre tous les vilains. Géant blond, musculeux, continuellement positif, All Might ne se départit jamais de son sourire confiant et, victoire en poche, de son poing levé. Comme de juste, Izuku rêve d'intégrer le lycée Yûei, le meilleur établissement pour former l'élite des super-héros, mais sans pouvoir, ses chances sont nulles. Victime des moqueries de ses camarades, à commencer par l'explosif Katsuki Bakugo, Izuku n'en garde pas moins en lui un courage admirable. Et c'est suite à un incident où Katsuki est en danger qu'Izuku vient à son secours, même si le rapport de force est nettement à son désavantage. Son courage tape dans l'œil d'All Might qui intervient et se prend alors d'un intérêt inattendu pour Izuku.

UN GRAND POUVOIR IMPLIQUE UNE GRANDE SOUFFRANCE

Cet altruisme naturel d'Izuku et le fait qu'il n'ait pas d'alter font de lui le réceptacle idéal pour accueillir un pouvoir unique en son genre, l'alter d'All Might baptisé le One for All (« Un pour tous »). Ce faisant, Izuku devient l'héritier d'All Might, et il doit garder le secret sur ce lien nouveau qui lui donne la possibilité, finalement, de présenter et de réussir le concours d'entrée du lycée Yûei. Tel Harry Potter arrivant à Poudlard, Izuku va très vite se faire des amis dans sa classe de seconde et sa vie va alors alterner les périodes scolaires truffées d'examens pratiques exigeants et des aventures de plus en plus terribles qui vont mettre à rude épreuve ses capacités. Entraîné par All Might, il expérimente son pouvoir tout neuf en y laissant pas mal de plumes : son corps « normal » n'est pas bâti pour supporter des coups, parades, attaques du niveau d'un super-héros

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

“UNE IDÉE BRILLANTE : PALLIER UN MANQUE DE FORCE PAR L'INGÉNUITÉ ET L'INTELLIGENCE.”

et il doit le renforcer pour pouvoir utiliser le One for all. C'est là une des meilleures idées de Kohei Horikoshi : pallier un manque de force par l'ingénuité et l'intelligence, individuelles puis collectives. Cela donne des affrontements aux issues incertaines où les personnages doivent vraiment s'employer et collaborer pour s'en sortir. Par sa nature altruiste, Izuku est tout désigné pour tirer ses camarades vers le haut sans, à la manière de Seiya, apparaître comme le seul et unique sauveur. Sa vaillance n'a d'égale que son humilité.

Transmission et altruisme sont les valeurs fondamentales de *MHA*. Le second *arc* en cours le démontre si besoin avec l'organisation des super-vilains menée par le torturé Tomura Shigaraki, héritier d'All for One, la Némésis d'All Might, qui donne lieu à des chapitres proprement terrifiants et douloureux. Son évolution se pose en miroir de la trajectoire d'Izuku.

Et finalement, dans la mesure où la tradition des super-héros aux États-Unis est également affaire de transmission, les auteurs se passant les personnages de cycle en cycle et de génération en génération, on comprend que Kohei Horikoshi ait commencé à partager et transmettre son œuvre à son tour avec les *spin-off Vigilante – My Hero Academia Illegals et My Hero Academia Team Up Mission*. Après les Mutants de Marvel, préparons nous au règne des alters de Shueisha !

Sébastien Célimon

LE GARÇON A DE BEAUX JOURS DEVANT LUI

MHA ne déroge pas au masculin

Dans le genre super-héroïque, on croise de nombreux personnages aux pouvoirs variés, aussi bien hommes que femmes. Mais il faut bien reconnaître que l'équité ici aussi n'existe pas : super-héros et super-vilains sont avant tout de la gent masculine. Tentons une explication à partir du manga.

Si l'on regarde la répartition des personnages dans la classe 1- A[1] ou chez les adultes, on constate une nette prédominance des hommes, tant en représentation qu'en apparitions. Une première réponse évidente est que *My Hero Academia* est un *shônen*, un type de manga dédié aux jeunes garçons. Pour des raisons bien logiques d'identification du lecteur au héros, ce dernier est généralement un adolescent. Par ailleurs, les auteurs sont majoritairement des hommes qui puisent dans leurs rêves et leurs lectures de jeunesse[2] pour proposer des histoires qui parlent à leurs lecteurs suivant des schémas narratifs communs à de nombreux *shônen*, et *My Hero Academia* n'y échappe pas. Mieux, Toru Hagakure et Tsuyu Asui ont d'ailleurs été conçues comme des personnages masculins mais ont changé de sexe car il manquait des filles dans la classe !

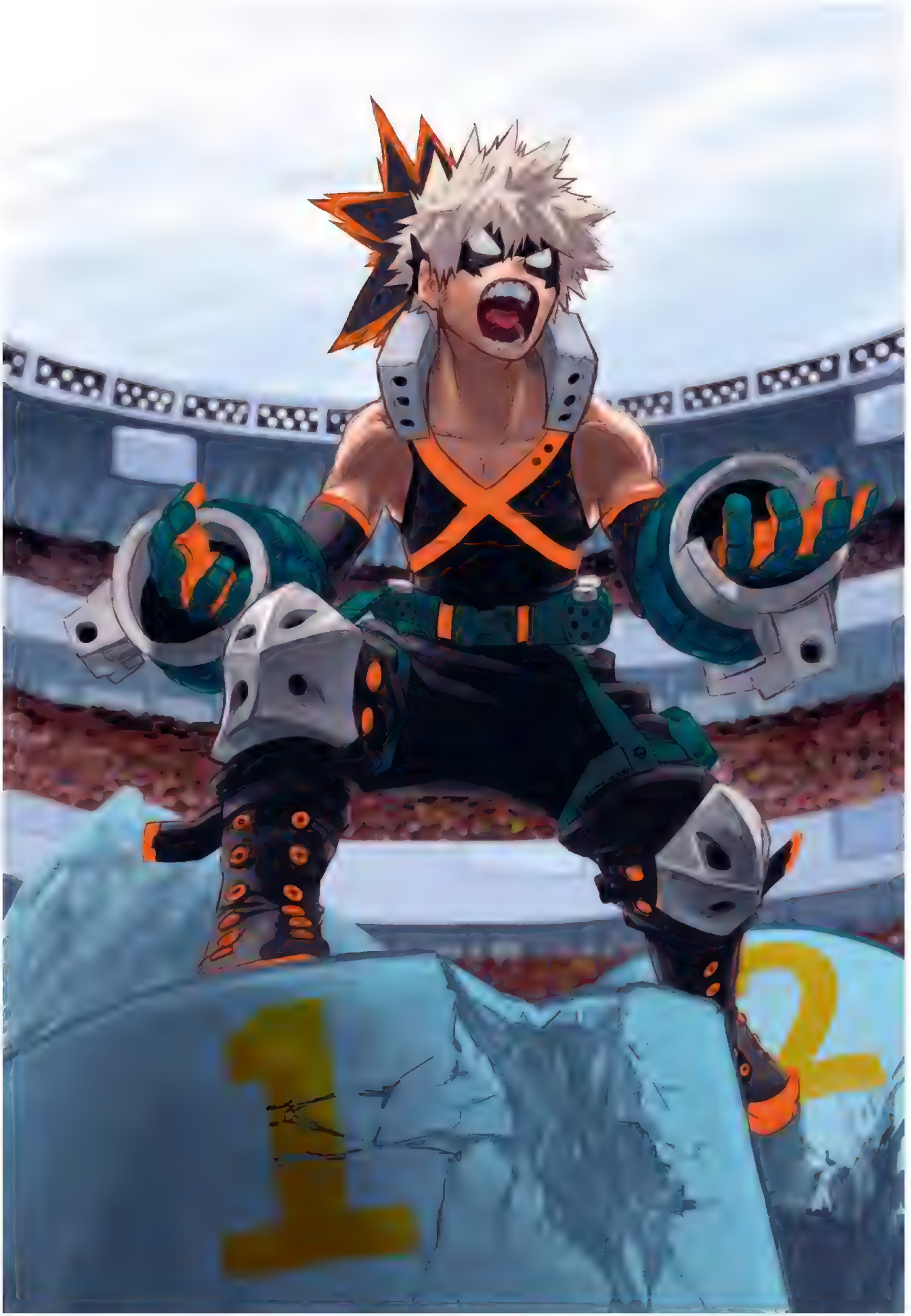
CHERCHEZ LA FEMME

Si dans les premiers chapitres ce sont surtout les protagonistes masculins qui sont mis en avant, la situation évolue peu à peu, et les aspirantes super-héroïnes sont mises en lumière à tour de rôle, en particulier Ochaco Uraraka, Tsuyu Asui et Momo Yaoyorozu. Les jeunes filles ont un talent certain et de puissants alters leur permettant des coups d'éclat. Calmes et réfléchies, elles s'avèrent de bonnes coéquipières et apportent un soutien indéniable à leurs camarades en toutes circonstances.
Le premier guidebook *My Hero Academia*[3] - *Ultra Archive* indique que les jeunes filles de la classe ont un excellent esprit d'équipe, ce qui est loin d'être le cas de tous les garçons. Ces jeunes filles illustrent un stéréotype répandu aussi bien dans les *shônen* que dans les comics où les héroïnes sont souvent les soutiens des héros. Si les étudiantes ont des qualités offensives, elles sont rarement présentées comme combattantes de première ligne et s'avèrent moins brutales dans leurs actions que leurs homologues masculins. Là encore, voici un stéréotype minorant la violence féminine. En outre, les super-héroïnes japonaises traditionnelles sont les Magical girls dotées de pouvoirs magiques et combattant le mal, mais étant des héroïnes de *shôjo* destinées principalement aux jeunes lectrices, leurs combats sont traités dans une ambiance *kawaii*.
Avec l'avancement de *My Hero Academia* et l'apparition de nouveaux personnages, on observe une évolution dans le rôle des femmes. Miruko et Dragon Ryukyu sont des combattantes aguerries faisant partie du top 10 des héros et n'hésitent pas à aller au corps à corps. Tout comme Nana Shimura, mystérieuse et ancienne détentrice du One for All qui montre que cet alter n'est pas lié au sexe du détenteur. Si *My Hero Academia* présente de prime abord une partition genrée des rôles de ses personnages, la situation évolue quelque peu, laissant plus de place à l'action directe des héroïnes, même si elle reste minoritaire. De plus, les alters ne sont finalement pas genrés et peuvent être attribués aussi bien aux hommes qu'aux femmes.

Sandra Bernard

1. Selon la notation japonaise correspondant à la première année de lycée
2. *One for All* et *All for One* ne font ils pas référence aux *Trois Mousquetaires* ?
3. Disponible chez Ki-oon

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

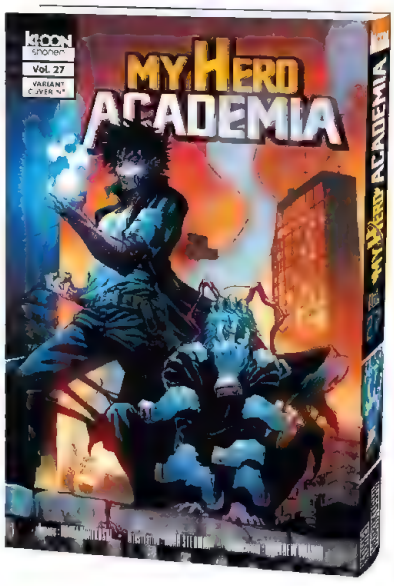


ENTRETIEN AVEC AHMED AGNE

Un entretien garanti sans violence

Ce sont les éditions Ki-oon, surtout connues avant pour leurs *seinen* âpres et puissants, ainsi que pour quelques choix inattendus comme *Bride Stories*, qui publient *MHA* en France depuis 2016. Son cofondateur et directeur, Ahmed Agne, a accepté de l'évoquer avec *AnimeLand*.

Pourquoi avoir choisi *My Hero Academia* ?
Ahmed Agne : Il y a eu trois raisons qui ont conduit à notre candidature auprès de la Shueisha pour obtenir les droits de la série en 2014. La première, j'avais 40 ans et mes goûts d'éditeur et de lecteur me mettaient constamment en face de *seinen*, et en lisant les premiers chapitres disponibles, j'ai retrouvé le plaisir de lecture de mes 14 ans, avec une histoire joyeuse, pleine d'amitié, à contre-courant des *shônen* de l'époque qui viraient au noir, comme *l'Attaque des Titans*. Ça m'a tout de suite plu.
La seconde raison c'est que la série proposait des personnages féminins atypiques.
Au début du moins, la série était très mixte, et promettait une belle parité dans le lectorat, pouvait toucher tout le monde.
Quant à la troisième, elle relève aussi du contexte : à l'époque, on était en plein dans l'explosion populaire des super-héros Marvel au cinéma. Cette explosion ne s'est pas vraiment répercutée en librairie comics. Trop de tomes, trop de cycles, et pour apprécier il faut avoir un énorme background. *MHA* proposait dans la thématique des super-héros une mythologie neuve et j'ai pris ça comme un pari : parler aux fans de super-héros qui n'avaient pas de série toute neuve pour laquelle se passionner. C'est avec ces arguments que nous avons obtenu la série.



C'est étonnant que Ki-oon ait réussi à « attraper » un *shônen* alors que vous n'étiez pas reconnus sur ce segment. Comment l'expliquer ?
Je crois que là aussi c'est une question de contexte. À cette époque, le marché du manga en France était dans un creux. On pensait qu'après *One Piece* et *Naruto* on avait atteint un sommet. Il y avait des opportunités pour les challengers comme Kurokawa ou nous. Nous avions sorti une première série de la Shueisha et ça se passait bien, et ce crédit nous a servi.

Le lancement en 2016 était un gros pari avec une sérieuse concurrence en face.
Oui, on a lancé *My Hero Academia* face à *One-Punch Man* et *Platinum End*, tous deux énormes enjeux à l'époque ! Quand on est allé présenter *MHA* aux libraires, on leur a dit qu'ils avaient là une série d'un auteur peu connu sur laquelle il fallait miser sur la durée. Nous étions dans une optique marathon. Ils ont joué le jeu et le public a suivi. La série est aujourd'hui dans le top 5 de tous les temps en France, c'est vertigineux.

***My Hero Academia* est un manga qui réussit à être un pur *shônen* tout en s'appuyant sur des références issues du comics de super-héros, c'est très atypique.**
C'est vrai, Kohei Horikoshi assume pleinement être un

© Ki-oon

auteur qui est baigné de culture mondialisée, notamment américaine. Ses influences sont nombreuses et elles se retrouvent dans *MHA*. C'est quelque chose qu'il partage avec Yusuke Murata par exemple. Si l'on voit qu'il a lu Miller ou Alan Moore, il voue également un culte à Oda, Toriyama et Tite Kubo. Son œuvre est donc une étonnante synthèse qui nous place dans un entre-deux très créatif.

On sent beaucoup de maturité dans son récit, dans ses personnages et également dans les à-côtés, comme les ouvertures de chapitre qui présentent les caractéristiques des personnages en mode crayonné.
Oui. Là il faut préciser un fait très important : *MHA* est la troisième série de Horikoshi. Il en avait déjà fait deux qui n'ont guère marché, et celle-ci était clairement sa proposition de la dernière chance. Son état d'esprit était alors de se faire plaisir, quitte à arrêter ensuite. C'est pourquoi il a mis tout ce qu'il aime, *shônen* et comics en particulier, dans *MHA*.

Aura-t-on une chance de le voir en France ?
Les auteurs du *Shônen Jump* sortent rarement du Japon. Nous avons bien sûr demandé à le recevoir, ce serait un événement majeur. À ma connaissance, la dernière fois qu'il est sorti du Japon c'était pour aller au Comicon de San Diego en 2018. Il ne faut pas désespérer.

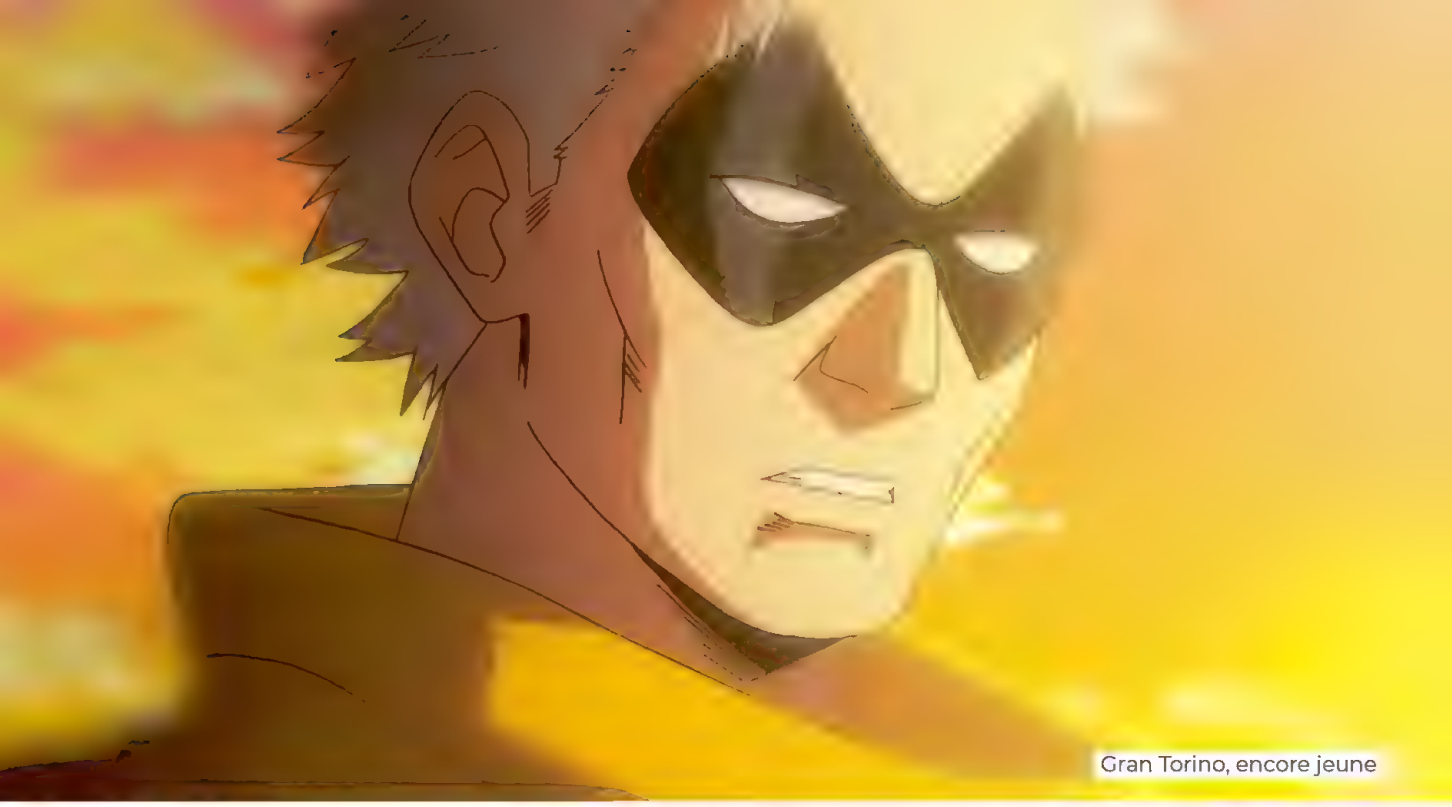
À quoi peut-on s'attendre pour la suite de la série ?
Déjà, lors d'un entretien croisé avec Oda, Horikoshi a indiqué penser finir la série en 30 tomes. On est déjà au 26e sans qu'une conclusion soit prévisible et nous espérons que la série durera encore longtemps.
De notre côté, nous essayons de créer des mini-événements. Par exemple, nous avons demandé à un des auteurs de comics que Horikoshi apprécie particulièrement, Ryan Stegman, de réaliser une couverture alternative de son cru. Il a accepté et nous proposons donc cette version collector. C'est hyper touchant de voir ce type d'hommage entre artistes de ce niveau !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

2016 - "MY HERO ACADEMIA" ARRIVE AU CATALOGUE...

VISITE D'ÉCOLES AVANT LA SORTIE DE "MY HERO ACADEMIA"...
MONSIEUR, MONSIEUR ! C'EST TOI QUI FAIS "NARUTO" ?!
NON, C'EST PAS MOI. MAIS CHEZ KI-OON, ON A...
ET "FAIRY TAIL", C'EST TOI "FAIRY TAIL" ?!
JE... NON
ALORS C'EST TOI QUI PUBLIES "ONE PIECE" ?!
NON, ÇA C'EST CHEZ GLÉNAT... MAIS ON A DES TITRES SUPER BIEN AUSSI, VOUS SAVEZ...
MAIS ...
SHONEN JUMP
CE MANGA EST GÉNIAL !!
LA CAVALERIE EST LÀ ! ON VA FAIRE UN CARTON, CONFIEZ-LE-NOUS ! J'AI TROP PLEIN D'IDÉES ! CROYEZ EN MOI QUI... QUI AIME CE TITRE !!
OOOOH !
CLAP CLAP
ÉDITEURS DE SHUEISHA
VISITE D'ÉCOLES APRÈS LA SORTIE DE "MY HERO ACADEMIA" !
MONSIEUR, MONSIEUR ! C'EST TOI QUI FAIS "MY HERO ACADEMIA" ?!
OUI !!
ET BIENTÔT, "JUJUTSU KAISEN" ! HA HA HA...
WOUAAAH !
OUAH TROP BIEEEN
SUPER CLASSE !!

© Yami SHIN / Ki-oon



Gran Torino, encore jeune

MAÎTRE, PROFESSEUR, DISCIPLE, ÉLÈVE :

TOUS DANS LE MÊME BAIN !

Des liens plus riches que d'ordinaire

On est plutôt habitué aux histoires de pioupiou pris sous l'aile d'un grand maître un peu revenu de tout qui lui enseigne son art et l'aide à se réaliser comme héros de son temps. *MHA* ne déroge pas au schéma mais l'enrichit avec intelligence et subtilité.

D'emblée, observons une caractéristique très américaine : comme Anakin et Luke Skywalker, comme Peter Parker, comme Bruce Wayne, Izuku le futur héros grandit sans père présent (le prénom de son père est d'ailleurs une allusion en japonais à un personnage absent). Il s'en recherche un de substitution et choisit le plus grand des héros, All Might. Comme le monde est bien fait, il finit par le rencontrer et, mieux, par être désigné par lui comme son successeur ! Commence alors un entraînement exigeant où il gagne quelques cicatrices et fractures, dans un schéma bien classique qui rappelle autant Kamé Sennin dans *Dragon Ball* que Tange Danpei dans *Ashita no Joe*. Sauf qu'en plus de la traditionnelle passation de pouvoir où l'élève est appelé à dépasser le maître, All Might se retrouve également enseignant dans le lycée qu'a intégré Izuku et ses camarades. De fait, Izuku reçoit un double apprentissage : celui, relativement secret, d'All Might, et celui, plus formaté et collectif, du lycée Yuei. Amusant télescopage des générations : certains confrères d'All Might sont aussi ses anciens coéquipiers voire, comme Gran Torino (allusion transparente à Clint Eastwood), son ancien maître qui est toujours actif.

L'expérience des futurs héros de métier se construit à la fois dans les épreuves inscrites dans leur parcours scolaire, mais aussi dans

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

les affrontements imprévisibles avec de vrais méchants puis, plus tard, dans les missions où ils opèrent en tant que stagiaires, encadrés par leurs tuteurs professionnels. Plusieurs couches solidaires et hiérarchiques de personnages se côtoient constamment, dans une volonté bienvenue de les ancrer dans la vie réelle, au contact de leurs concitoyens, et dans une recherche d'un certain réalisme social. En effet, aussi important que la maîtrise à bon escient de leurs alters, les jeunes héros doivent apprendre à gérer les priorités dans les situations de danger : mettre à l'abri les personnes blessées ou menacées, organiser l'arrivée des renforts ou des secours, organiser les contre-attaques en tenant compte des éventuels dégâts collatéraux. Comme dans la vraie vie, ils sont appelés à se spécialiser : ingénierie, surveillance, logistique, missions de combat, interventions sur des catastrophes naturelles ou non... Dans le monde de *MHA*, être héros ne signifie pas uniquement arrêter les désaxés ou les voleurs, mais aussi (surtout ?) donner un sentiment de sécurité à la population face aux différentes formes de l'adversité.

Cette richesse se retrouve également dans la construction des personnages, héros comme vilains. C'est tout le talent de conteur de Horikoshi de rendre consistants des stéréotypes qui en plus sont bien souvent des hommages appuyés aux super-héros des catalogues Marvel et DC en particulier, et à la culture pop en général. Plutôt que de le paralyser, ces influences revendiquées ajoutent un côté ludique et de la connivence avec le lecteur, japonais mais aussi en dehors du Japon. Que ce soit dans le manga ou dans les *anime*, on peut voir *MHA* comme un jeu de piste malin. Horikoshi y met suffisamment de personnalité et d'intelligence pour que ses imposants modèles n'y prennent pas le pas. Il se révèle un élève doué, et qui sait, peut-être demain, un maître inspirant !

Sébastien Célimon

All Might en habit de ville

ALL MIGHT, UN SUPER-HÉROS SENSIBLE

Les fans de l'*anime* comme du manga le savent. All Might est double. Partie Nine un super-héros en mode Captain Japan, partie pile un gaillard tout maigre et tout en angles. Il souffre de sang tuberculeux. Plus on suit l'histoire, plus All Might révèle sa sensibilité, ses doutes, ses faiblesses. Là où tant d'autres mâles légèrement virils auraient préféré jusqu'au bout la mort, lui accepte de redevenir humain et faillible et le révèle à tous. À un de ses amis proches, il déclare à propos de sa décision de perdre un poumon : « Je n'ai pas le droit de mourir. » Yagi Toshinori est son nom civil. Mais depuis presque cinq ans, il

DU DÉTERMINISME À LA VOLONTÉ

Naître Super-Héros(ïne) ou le devenir

Qu'est-ce qu'un héros, une héroïne ? Dans la lignée de ce que les comics évoquent, *My Hero Academia* y répond par son personnage principal : ce n'est pas le costume ou le pouvoir qui fait le héros, mais l'acte. Chanson connue qui confirme ce que doit l'auteur aux comics de super-héros, mais pas que.

L'inégalité. C'est sur cette base d'une réflexion maintes fois répétée dans une partie de la littérature manga que se construit *My Hero Academia*. Izuku Midoriya, le personnage principal, est né sans alter (super-capacité). Pourtant, il va recevoir un héritage immense par le plus valeureux des super-héros, All Might, en faisant montre de tout son courage : même sans pouvoir il fonce tête baissée pour sauver un camarade. Dès lors, le schéma est posé : par opposition à d'autres personnages doués ou déjà dotés de super capacité, Izuku part avec un handicap. Le personnage en est évidemment conscient (« *Je dois faire plus que les autres* ») et son parcours est d'autant plus méritant et louable (le fan de héros inspire le héros lui-même).

ET POURTANT, IL A PLUS DE CHANCE QUE CERTAINS...

Le manga de Kohei Horikoshi ne fait pas non plus de cadeaux aux personnages possédant des alters, tout aussi puissants soient-ils. En effet, l'alter étant transmissible à la naissance, certains doivent composer avec des fardeaux (Todoroki hérite du pouvoir de feu de son père qu'il déteste). Pire, tout comme certains gènes dans *X-Men*, on ne choisit pas son alter. L'inégalité, encore une fois.
Pourtant, dans le monde de *MHA*, dans son détournement futé de certains codes du super-héroïsme, il est finalement plus intéressant de naître sans alter que d'en récupérer un peu utile dans la lutte face

“IL FAUT ÊTRE UN HÉROS PERFORMANT, ACCEPTÉ ET LÉGAL.”

Le manga *Naruto*, en « opposant » Naruto à Sasuke mais aussi via Rock Lee, avait largement mis en exergue la différence entre le talentueux et le besogneux, là où *Dragon Ball*, via Gokû et Vegeta, associe les deux pour des résultats différents. Notons également que l'entourage d'Izuku, et plus particulièrement sa mère, renonce immédiatement à l'idée de pouvoir inverser la tendance. Un comportement qui déçoit le jeune Izuku, revigoré par les paroles du mentor All Might.

Naruto

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project
©2007 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved

aux crimes. En effet, dans la série *spin-off Vigilante*, l'un des protagonistes est capable d'adhérer et de glisser sur n'importe quelle surface. Avouez qu'il y a mieux ! Néanmoins, si les personnages du *spin-off* s'en sortent bien, le cœur du récit ajoute un autre thème au débat déterminisme/volonté : la légitimité. Oui, pour être un super-héros il faut une licence permettant à l'administration et à la société de vous reconnaître.
Le concept de starification (et de rémunération) est posé dès le premier chapitre du *MHA*. Il faut donc être un héros performant, accepté et surtout légal. Cela va à l'inverse de l'acte initial d'Izuku, héroïque, légitime, mais pas encore autorisé ! Là encore, ça fait écho aux comics américains (sans trop s'attarder sur la question de l'identité cachée) : Peter Parker n'est pas devenu Spider-Man en se faisant mordre par une araignée. C'est en allant sur le terrain qu'il a glané l'approbation de la population. Tout comme Izuku, les mains dans le cambouis, se retrouve validé par All Might. C'est la part du destin, et peut-être aussi cruel : si All Might n'avait pas vu la scène, la vie d'Izuku ne serait pas la même. Et retour au déterminisme !

Bruno de la Cruz

LA DÉFINITION DU HÉROS

Une évolution longue et féconde

Quelle est la mission d'un héros ? Est-elle personnelle ou mondiale ? Est-ce que sa nature s'accorde à cette mission ? Et sa raison d'être ? Réflexion à partir de quelques exemples de transformations, d'êtres supérieurs et de messieurs Tout-le-monde. Ou presque.

Lorsque Tatsuki Fujimoto crée son manga *Fire Punch*, il pense à Anpanman (Takashi Yanase, 1973) pour façonner son héros immortel. Cette légende du Japon, toujours diffusée au pays avec la production de nouveaux films (et un record du nombre de personnages, avec près de 1 800), était un pur héros au sens antique du terme – être un Dieu, capable de se sacrifier –, il donnait tout de même des parties de son corps aux plus affamés !

Par définition, un héros est doté de compétences dépassant l'ordinaire, d'un courage à toute épreuve et bien souvent d'un rang supérieur à l'Humain. Anpanman coche toutes les cases, et a de nouveau servi de modèle à ONE pour Saitama le héros de son titre *One-Punch Man* : des habits très simples (les couleurs sont juste inversées), un crâne luisant, une cape et une proximité phonétique (Anpanman/One-Punch Man). Sauf qu'ici Saitama est devenu « super », au travers d'un entraînement qui n'a rien de folichon (une entorse aux codes du *shônen*). Il existe donc un premier décalage entre l'inné et la volonté, comme expliqué dans ce dossier plus haut. Pour autant, un dénominateur commun subsiste avec cette mission d'intérêt général, d'un combat bien contre mal. Bien sûr, la grande tradition super-héroïque a permis à la pop culture (qui n'était pas encore pop culture) de verser dans la propagande, de montrer Captain America comme l'Américain modèle dressé face au nazisme par exemple.

One-Punch Man

ONE PUNCH MAN © 2012 by ONE, Yusuke Murata,SHUEISHA Inc

Neon Genesis Evangelion

NEON GENESIS EVANGELION © khara

Ainsi, le manga et l'animation ont donné vie à des héros et héroïnes agissant pour le bien de tous, sauvant les faibles. C'est le cas des héros écologiques de Tatsunoko (*Gatchaman* ou *La Bataille des Planètes*, 1972) repoussant un adversaire venu dévaliser la Terre, et cela concerne également *Dai no Daibouken*, avec un personnage qui rêve d'être le héros afin d'éradiquer le mal (on a donc un rêve intime pour le bien de tous).

LE DON DE SOI

Par la suite, l'écriture des héros s'est nourrie de quêtes bien plus personnelles, où il continue néanmoins à défendre les autres. C'est le cas de Goku qui, de fait, n'a pas d'objectif précis au début de l'aventure, allant récolter les Boules de Cristal pour aider Bulma. Pourtant il est

le meilleur rempart de la planète, n'hésitant pas à se sentir davantage humain que saiyan (ce qu'il accepte peu à peu). Il protège donc sa maison, ses amis, puis sa planète et celles des autres. On peut aussi citer Ken. Dans sa grande vengeance et histoire d'amour, il prête très volontiers sa force aux plus faibles qu'il croise. Un autre exemple, plus singulier, concerne *L'Attaque des Titans*. Pour Eren, sa quête commence le jour où il perd sa mère. Mais sa mission « égoïste » va servir l'intérêt général (même si, sans spoiler, on peut penser qu'il serait concerné par l'histoire tôt ou tard). D'abord fort et courageux, le profil du héros a continué d'évoluer pour tendre vers le « looser » ou le fragile afin de s'identifier (sans grande légitimité) aux otakus. C'est le cas de Shinji Ikari dans *Evangelion*. Si Eva est nourrie d'influences et a su à son tour influencer les artistes et producteurs de l'industrie, elle le doit à son héros hésitant, plutôt faible, loin d'être taillé pour le rôle de prime abord.

MAIS QUE VEUT UN HÉROS ?

Enfin, récemment, les héros conscients prolifèrent, arborant des profils plus proches de nous. De nos jours, un héros qui ne veut plus l'être sciemment a la cote auprès d'un public lassé des archétypes. Si de tous temps la désinvolture ou la fainéantise (Cobra, Lupin) ont pu séduire, nous avons désormais des héros plus sales, moqueurs, faillibles, tout en restant attachants. En un mot, plus humains. On peut ainsi confronter le comportement de Denji (*Chainsaw Man*) vis-à-vis des théoriciens du désir pour jauger ses intentions. En un sens, Denji est dans la lignée de ce qu'indique Platon en ne désirant que ce qu'il lui manque, à savoir, une copine et des tartines au petit déjeuner (un manque sexuel, un manque vital). Et ce manque le fait souffrir (Schopenhauer). Or, lorsque notre « héros » parvient à ses faims/fins, comme embrasser la fille qu'il désire, le bonheur et le malheur laissent place à la

“D'ABORD FORT ET COURAGEUX, LE PROFIL DU HÉROS A ÉVOLUÉ VERS LE "LOOSER", LE FRAGILE.”

Sword Art Online Alternative Gun Gale Online

SWORD ART ONLINE ALTERNATIVE "GUN GALE ONLINE" © 2017 KEIICHI SIGSAWA/KADOKAWA CORPORATION ANW/GGO Project

Gatchaman

déception et surtout à l'ennui : « *Ainsi, toute notre vie oscille comme un pendule, de droite à gauche, de la souffrance à l'ennui* » (Schopenhauer, encore). Denji et Saitama ont ça en commun. Le premier enchaîne les quêtes (désirer des choses qu'il n'a pas) tandis que le second s'ennuie d'être devenu le plus fort, pulvérisant sans le moindre plaisir tout vilain se frottant à lui. À l'inverse, il peste face à ce qu'il n'a pas de plus trivial, comme quand il rate les promos au supermarché. Fort heureusement pour nous, il vaut mieux qu'il soit performant face aux ennemis !

LE MANGA DONT TU ES LE HÉROS

Encore plus loin, l'industrie, via le retour du phénomène isekai (ou de la réincarnation), ne se cache plus pour mettre en avant des profils de la société japonaise. Désormais, les héros naviguant dans des mondes incroyables pour se sortir du carcan quotidien sont des salarymen, des premiers de « corvées », ou bien des gens mal dans leur corps ; par exemple, dans *SAO Gungal Online*, quand une fille de 1,83 m déteste sa taille et plonge dans le jeu vidéo pour choisir un avatar de 1,50 m. En résultent des scénarios volontairement déséquilibrés à l'extrême, comme lorsque le héros est trop fort pour quiconque, ou quand une héroïne est tellement précautionneuse qu'elle booste sa défense sans modération. Comme nous l'avons vu, le héros est d'abord une figure sauvant le monde, dans la droite ligne des responsabilités qu'impliquent de grands pouvoirs. Puis, en décrivant des personnages moins manichéens, déchirés entre leurs pulsions et leur quête intime, l'art du manga et de l'animation s'est détaché de la supériorité absolue pour tendre les mains vers les lecteurs. L'idée n'est plus seulement d'édifier, mais de s'identifier. Quand les deux s'allient, c'est encore mieux.

Bruno de la Cruz

One-Punch Man

Gatchaman © Tatsunoko 1972
ONE-PUNCH MAN © 2012 by ONE, Yusuke Murata/SHUEISHA inc.

LA VIOLENCE EN QUESTION

Fausse solution ou meilleur moyen ?

Et si Jôtarô et Dio avaient tranquillement réglé leurs différends autour d'un café ? Pourquoi donc Ultraman n'a-t-il pas invité ses assaillants à une petite partie de go ? Si nos héros ont emprunté le chemin de la violence, c'est peut-être parce que celui du consensus n'existait pas toujours.

Ah, la violence ! Voilà le fonds de commerce de toute une génération de réactionnaires conspuant le cinéma et la japanime. Après tout, les contes de Charles Perrault ou les récits de Disney y étaient passés aussi. Seulement ils oubliaient une chose, c'est que la violence fait partie du monde, il est alors logique qu'elle ne soit pas ignorée. On évitera de revenir sur le mauvais raccourci reliant violence dans l'animation et violence des enfants, mais il faut bien avouer que l'industrie japonaise n'hésite par à faire parfois commerce de sa représentation (sur le marché de l'OAV, notamment). Et dans le dossier qui nous occupe, nous avons envie de mesurer l'utilisation de cette violence par les héros. Des héros qui, parfois sous la menace, recourent souvent à des solutions extrêmes létales. Annihiler l'adversaire c'est aussi tuer dans l'œuf toute récidive à condition qu'ils ne laissent pas d'enfants rebelles. La mort est au frontispice de tout récit. Elle peut marquer non seulement le lancement d'un récit (la mort d'un enfant dans *Astro Boy*, symbole de ce Japon qui se relève après l'horreur), mais aussi justifier la vengeance (dans *Afro Samurai*, *Berserk* ou *Vinland Saga*...) sans oublier sa fonction de marqueur narratif (la mort de tel personnage marque la fin de tel *arc*). Donner la mort n'est pas un sujet anodin au Japon, pays qui pratique encore la peine de mort mais a une armée uniquement

Lupin III Adapté d'une oeuvre originale par Monkey Punch ©TMS All Rights Reserved

d'autodéfense, résultat de l'engagement du pays à renoncer constitutionnellement à la guerre et où le taux d'homicide volontaire reste un des plus bas au monde.

LA VIOLENCE, POURQUOI ET COMMENT

Il nous faut tout d'abord scinder notre réflexion en deux parties : le fond et la forme. Il existe de nombreuses séries où l'adversaire n'est presque qu'un sidekick, même pas un rival, un partenaire récurrent trop maladroit pour être vraiment dangereux. Il ne viendrait jamais à l'idée du spectateur que Lupin tue Zenigata évidemment. En revanche, quand la menace pèse sur l'intérêt général ou la vie de quelqu'un, la réaction peut être disproportionnée. Dans sa grande bonté, mais aussi sa naïveté, Goku n'a que très peu tué d'ennemis (sans oublier que le manga était d'abord humoristique) mais il lui a fallu changer de comportement face à Cell ou Buu, des menaces plus terribles. On note d'ailleurs que si Goku a laissé le choix d'être épargné à Freezer par deux fois, sans succès, il n'a pas hésité à demander la participation des humains afin d'éliminer Buu via le Genkidama, l'attaque monstrueuse qui se nourrit de l'énergie des êtres vivants. Bon prince, Goku a quand même prié pour sa réincarnation...

Dans *My Hero Academia*, la violence est par nature inévitable. Ce sont des êtres aux compétences hors normes qui doivent arrêter d'autres êtres aux compétences hors normes. Leur affrontement est le plus souvent un concours de puissances. Cette frénésie est inhérente aux codes du *shônen* version *Jump* : à quoi bon être de plus en plus fort si cette puissance ne trouve pas d'exutoire ? Les effets de la violence se lisent sur l'atteinte à l'intégrité des héros ou des méchants : amputations, brûlures, pertes brutales des alters... Ce n'est qu'au tome 25 qu'on peut réellement assister à une terrible tuerie de masse entre méchants, fait pour introniser Tomura Shigaraki en incarnation suprême du mal. Ici comme ailleurs, tout est question de dosage.

“À QUOI BON ÊTRE DE PLUS EN PLUS FORT SI CETTE PUISSANCE NE TROUVE PAS D'EXUTOIRE ?”

Genocidal Organ

Dragon Ball Z

©Project Itoh / Genocidal Organ
Dragon Ball © Bird Studio/ Shūeisha, Toei Animation

Illustrée en particulier par le film *Orange Mécanique*, on sait que la violence à l'écran peut s'avérer venimeuse car fascinante. Sans excuser ni justifier cet esthétisme morbide, on sait combien la mise en scène de la violence satisfait les désirs de justice des spectateurs. Des milliers de fans attendent que Cobra dézingue ses adversaires avec son Psychogun, que Ken plante ses doigts dans les tempes ennemies et qu'Izuku place son SMASH dans la gueule du super vilain. Le manga et l'*anime* s'autoalimentent depuis des décennies pour créer une grammaire narrative propre, souvent réciproque, remarquablement efficace, zigzaguant entre la censure audiovisuelle et le contrôle attentif des éditeurs de manga.

My Hero Academia

Code Geass

“LA PAROLE EST AUSSI L’UNE DES ARMES FAVORITES DE LA VIOLENCE.”

LA LÉGITIMITÉ DE LA VIOLENCE

Deux autres grands titres permettent de questionner « la violence nécessaire », à commencer par *Fullmetal Alchemist*, qui place plusieurs de ses personnages dans les affres des guerres religieuses. Les frères Ed et Al, qui ont perdu leur mère, doivent se mêler – à contre-cœur – à des luttes où le discours ne porte pas ou peu (sauf quand il s’agit d’aliéner). Tout le contraire de Naruto souvent moqué pour son « amitié no Jutsu » (la technique de l’amitié qui permet de raisonner l’antagoniste). En revanche, dans *Code Geass*, une vraie dualité est proposée. D’un côté il y a Lelouch le terroriste menant une rébellion (en se salissant lui-même les mains) et de l’autre Suzaku qui préfère rejoindre l’armée afin de « *changer le système de l’intérieur* ». Pourtant, l’un comme l’autre prend les armes pour affirmer sa position. La quête de Lellouch (redonner son indépendance au Japon, piétiné par l’empire Britannia) est moralement recevable à l’inverse de ses actes. Mais existe-t-il un autre moyen d’agir ? L’antihéros semble donner la réponse en étant masqué.

Enfin, il faut aussi se détacher de l’aspect physique de cette violence. Être violent peut aussi se traduire par une pression psychologique ou des mots douloureux. La parole est d’ailleurs l’une des armes favorites de la violence, comme le prouve la trilogie du regretté auteur Itoh (*Harmony, The Empire of Corpses, Genocidal Organ*) avec ses mots corruptibles qui arrosent la graine du mal et peuvent mener au suicide. On repense aussi à l’horrible traitement psychologique que reçoivent des personnages tels que *Princesse Sarah* (sans réponse proportionnée cette fois) ou les pilotes d’*Evangelion.* Shinji Ikari, qui a contribué à redéfinir le rôle d’un protagoniste central passif et hésitant, est poussé à bout, renonçant d’abord à toute forme d’action. Mais, forcé et déstabilisé (ce que la réalisation segmentée d’Anno illustre parfaitement par de l’isolement), il prend les armes et donne la mort à la place de ceux qui la commandent. Il concentre alors un triptyque funeste : violence, mort et responsabilité.

Bruno de la Cruz et Sébastien Célimon

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project
© Sunrise/PROJECT CEASS

UN BON MÉCHANT FAIT-IL UN BON HÉROS ?

Wanted : Némésis

Que seraient devenus Cobra, Goku ou Guts sans L'homme de verre, Freezer ou Griffith ? La légende des héros s'est par définition forgée dans leur opposition face à des adversaires puissants, ou très malins. L'antagoniste ne s'apprécie pas qu'à son seul mauvais rôle, il est aussi un révélateur.

Lapalissade : sans Goliath, pas d'exploit pour David. Oui, mais songeons-y. Dans le genre éditorial qu'est le manga et par extension l'*anime*, l'opposition polarisée fait partie des schémas narratifs les plus classiques. Des héros doivent s'employer pour combattre et défaire des adversaires d'une stature au moins équivalente, voire supérieure. On ne compte plus les auteurs rappelant la formule en interview, à commencer par Gô Nagai, mais la nécessité de proposer un grand rival n'est pas qu'un levier actionné pour faire briller le héros.

L'ADVERSITÉ, L'UNITÉ DE MESURE

La problématique qui nous occupe ici suggère un « bon » traitement du ou de la « méchante ». Il doit être un adversaire capable non seulement de tenir tête au héros, mais aussi de le malmener, quand ce n'est pas l'inverse (Lupin avec Zenigata). À nouveau, on sent bien que dans *Dragon Ball*, le rôle de Goku évolue après son combat face au Démon Piccolo. Ce dernier est quelqu'un de profondément méchant, fort, incarnant une menace supérieure, étrangère, radicale. Elle se démarque de ce qu'Akira Toriyama a pu proposer jusqu'alors, en particulier en supprimant son humour bon enfant. Plus tard, toujours dans *Dragon Ball*, la grandeur de Freezer se mesure au travers de sa force mais aussi, surtout, de sa réputation. On perçoit la terreur qu'il inspire. Elle se lit sur les visages de ses ennemis, mais aussi de ses alliés. Quand Goku lui fait face, il le fait sans trembler, allant jusqu'à avoir pitié de lui. Son attitude lui confère une tout autre épaisseur. L'amplitude de Freezer a révélé une nouvelle dimension à Goku.

© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) HAKUSENSHA/BERSERK FILM PARTNERS
BLAMF © Netflix 2017
D.R

LES MUSCLES, LA TÊTE OU… AUTRE CHOSE

Pour autant, tout n'est pas qu'une question de force et d'ego purs. Au moment de dresser le parcours chaotique de son Guts dans Berserk, Kentarô Miura oppose à son héros un stratège d'une grande finesse. L'intelligence de Miura est d'inverser les rôles, autant sur le plan graphique que narratif : alors que Guts est intronisé comme une bête violente, noire et presque dégoûtante, son alter-ego Griffith brille par sa chevelure blonde, sa qualité à manier le verbe, son élégance, et des interventions lumineuses. L'écriture de Griffith rehausse la performance de Guts, seul personnage capable de lui dire non, et de le mater épée en main – tout du moins tant que le récit reste concentré sur leur opposition, ce qui tend à changer dans les derniers tomes.

Un autre exemple, assez singulier, concerne *Death Note* puisque nous suivons l'antagoniste et sa faculté à se jauger face aux meilleurs. Peu importe l'issue du duel, c'est la valeur de l'opposant qui glorifie le vainqueur.

Et on peut dire que cette fois le machiavélisme du méchant fait entrer le héros dans l'histoire, et par extension lui confère une plus grande aura dans le cœur des lecteurs. Mieux, quand ce dernier doit passer la main, les qualités moindres de son successeur en font un héros plus terne face à un méchant qui perd peu à peu son contrôle et devient hystérique.

Il serait injuste d'ignorer tant et tant de grands méchants, mais précisons le terme : le méchant n'est pas qu'adversaire direct, et surtout il n'est pas toujours une seule personne. C'est ainsi le cas dans *Blame!* avec Killy qui doit affronter des architectures dévorantes, alors que les enfants de *Dragon Head* combattent des forces presque intérieures et surnaturelles rien moins que fantasmées.

Bruno de la Cruz

Kenshin le vagabond

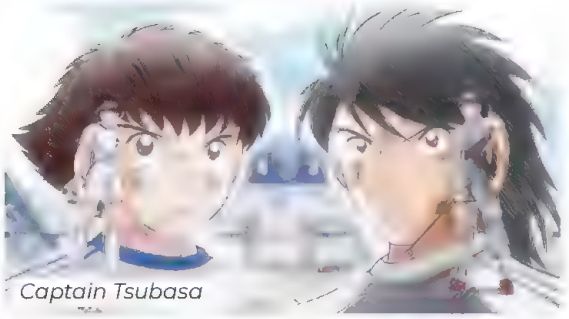
BLAME!

LE HÉROS SUPER SPORTIF

Balle au centre !

Si les séries de sport n'ont pas autant de succès en France qu'au Japon, le héros sportif reste tout de même un archétype populaire car ses traits se sont diffusés dans presque tous les récits même s'ils n'ont pas le sport comme thème principal.

Les premiers mangas renvoient aux sports en tant que pratiques de dépassement de soi, reprenant partiellement les idées du bushido qui promeuvent la recherche d'une perfection spirituelle à travers la quête de la maîtrise physique. Il s'agit alors de subir les entraînements les plus intensifs, voire les plus cruels, pour parvenir à dépasser l'inconfort et la douleur.



Captain Tsubasa

LE DÉPASSEMENT DE SOI...

Cette mentalité est résumée à travers le terme *konjo* qui fait référence à la volonté, le courage, et l'esprit combatif. Il est généralement associé à une grande endurance, au courage dans l'adversité, à une ténacité obstinée face aux difficultés physiques, à la douleur ou même à la mort. Les mangas de sport populaires dans les années d'après-guerre étaient d'ailleurs désignés comme des *supokon*, mot valise englobant à la fois les termes anglais *sport comics* (« manga de sport ») et *konjo*.
Cette mentalité se retrouve aussi bien dans *Captain Tsubasa* (*Olive et Tom*), que dans *Eyeshield 21*. Que ce soient les séances de tir de ballon de foot face aux vagues ou le fait de s'entraîner jusqu'à la blessure, l'important est de rendre l'ensemble dramatique et très graphique pour le public à la fois admiratif et un peu perturbé par tant de souffrance. Cette notion de supplices volontaires est reprise dans *Eyeshield 21* avec la marche de la mort, une traversée à pied sur 2000 km dans le désert de Houston à Las Vegas en 40 jours. Mais elle se retrouve dans les entraînements des héros dans *Dragon Ball*, les blessures multiples nécessaires pour atteindre le 7e sens dans *Saint Seiya* (*Les Chevaliers du Zodiaque*). Que l'idée soit mise en scène avec emphase ou de manière plus subtile, elle est présente dans tous les mangas : le héros est celui qui apprivoise la douleur. C'est précisément ce que fait Deku dans *My Hero Academia* à chaque fois qu'il utilise son pouvoir, quitte à devenir infirme.

... AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

Mais n'allez pas croire que les héros japonais sont masochistes ! Toutes les souffrances sont justifiées par le fait que chacun est au service d'une cause plus grande, que ce soit l'équipe sportive ou la défense d'un innocent. D'ailleurs, dans un manga de sport, les efforts de tous les membres de l'équipe sont régulièrement mis en valeur. Chacun à sa mesure donne le meilleur de soi. Dans *Captain Tsubasa*, *Eyeshield 21* ou *Haikyû !!*, les personnages visent à être meilleurs dans leur rôle respectif afin d'aider les autres. En étant un bon goal ou un bon receveur, les attaquants peuvent se donner à fond dans leur pratique sans devoir se soucier de la défense. L'importance du collectif va au-delà des joueurs eux-mêmes puisque les managers et assistants sont aussi présentés comme des passionnés qui jouent leur rôle à fond.

Bounthavy Suvilay

Captain Tsubasa ©YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA,2018CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE
Eyeshield 21 © KOMI STUDIO · VII LACE STUDIO/SHUFISHA · TV TOKYO · NAS All Rights Reserved

Eyeshield 21

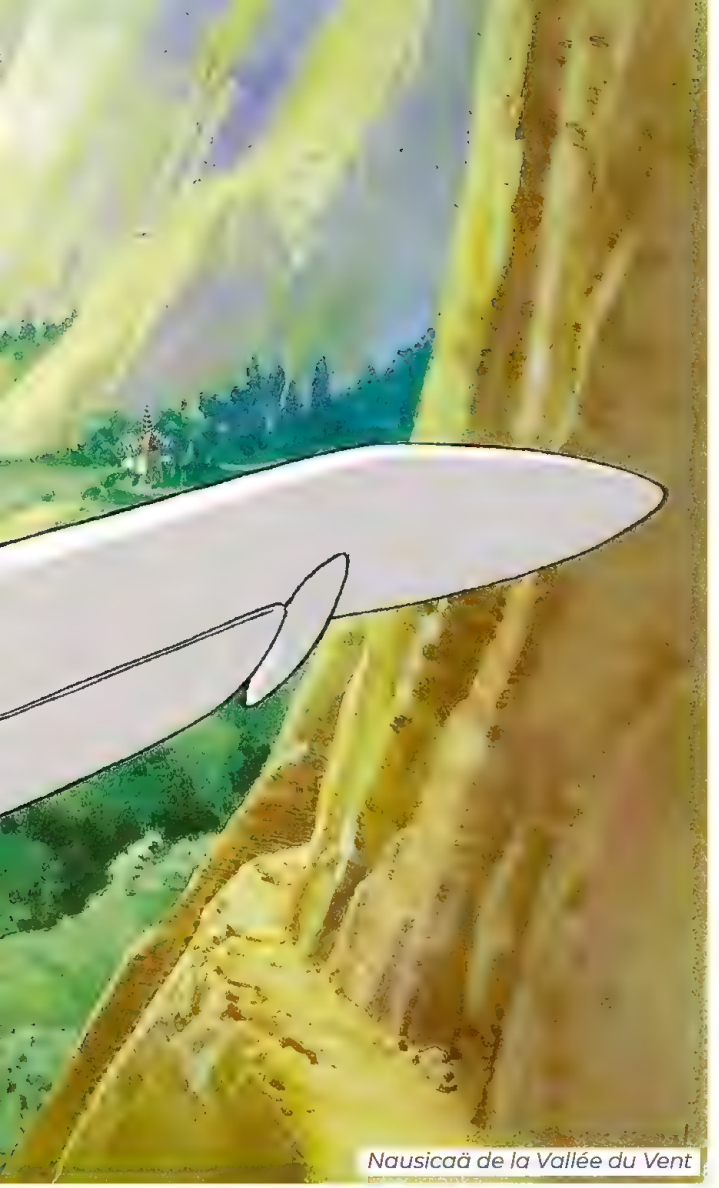
LES HÉROS SUPER NON VIOLENTS, ÇA EXISTE !

Ne me retenez pas surtout

Après avoir abordé la question de la nécessité et de la pratique de la violence, voyons quelques profils de personnages aux méthodes plus retenues et, disons, pacifiques. Certains étaient pourtant des tueurs. Ils sont devenus bonzes. Quand ce n'est pas l'inverse.

Le héros se doit d'être exemplaire. Son talent, son travail, son exploit sont source d'inspiration. Les héros présentés dans les cases de manga ou sur le petit écran sont forts, fragiles et justes, rempart contre les tentations du mal. La tolérante Nausicaa (Hayao Miyazaki, 1982) et le prince Siddhartha dans *La Vie de Bouddha* (Osamu Tezuka, 1974) sont des exemples parlants – même si Siddhartha est davantage qu'un héros. Petit, il était prêt à se laisser manger par un serpent pour que l'animal et ses amis survivent plutôt que de le chasser ! Buddha, saint par excellence et chantre de la non-violence,

Nausicaa de la Vallee du Vent © 1984 Studio Ghibli · H
The Hero of Legend of Arslan ©2015 Hiromu Arakawa, Yoshiki Tanaka·KODANSHA/
"LEGEND OF ARSLAN" Project Committee,MBS. All Rights Reserved

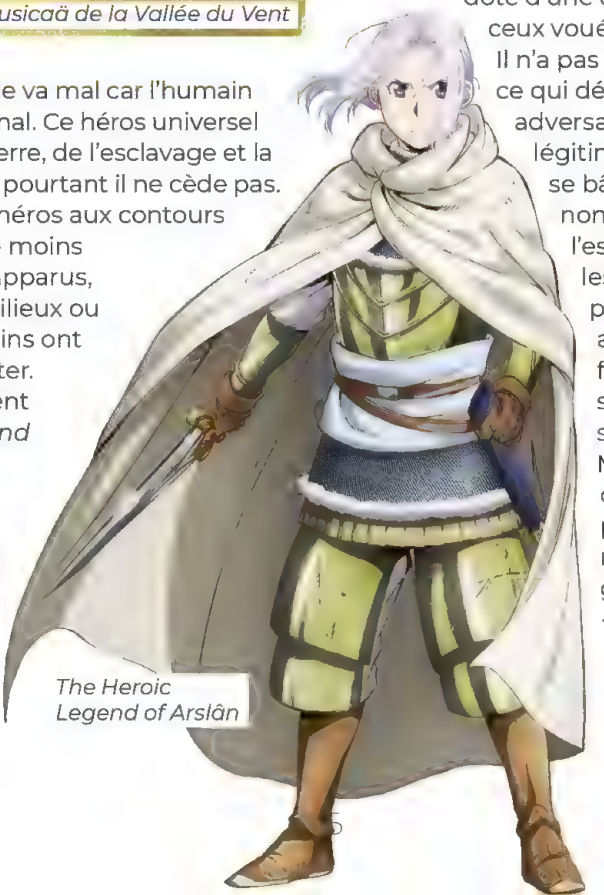


Nausicaä de la Vallée du Vent

observe que le monde va mal car l'humain est capable de faire mal. Ce héros universel vit au milieu de la guerre, de l'esclavage et la chasse au pouvoir, et pourtant il ne cède pas. Puis, peu à peu, des héros aux contours plus flous, à l'écriture moins manichéenne, sont apparus, évoluant dans des milieux ou le malin règne. Certains ont un lourd passé à porter. On pense évidemment à *Kenshin le Vagabond* (Nobuhiro Watsuki, 1994). Celui qui a été l'arme fatale d'une époque de guerre va renoncer à donner la mort. Ainsi décide-t-il de frapper ses ennemis avec le dos de sa lame plutôt que le tranchant pour expier ses crimes. Kenshin combat mais ne tue pas, et tout le jeu consiste à le pousser dans ses retranchements pour que sa défaite, si elle devait arriver, soit avant tout morale. Tuer le méchant est une défaite, c'est s'abaisser à son niveau, celui d'un être pour qui la vie n'a finalement pas de valeur.

C'est un cheminement similaire qu'emprunte le jeune Thorfinn de *Vinland Saga* (Makoto Yukimura, 2005). Après la mort de son père, le grand guerrier Thor, Thorfinn ne vit que pour le venger, empilant les cadavres par centaines. Mais l'herbe lui est coupée sous le pied quand l'assassin de son père est tué par un autre. Il adoptera, au gré des rencontres, une approche pacifiste, épousant l'attitude d'un autre type de guerrier, celui qui refuse de porter l'arme. Lui aussi est aculé souvent pour le pousser à la faute, et il a même un ange noir, la mystérieuse Hild, prête à le tuer s'il rompt son serment. En parlant de porter l'arme, Vash, la tempête de *Trigun* (Yasuhiro Nightow, 1996), le fait à merveille au sein d'un monde punk-western criblé de balles. Et pourtant, il est incapable de tuer un humain !

On peut conclure cette partie en parlant d'Arslân dans la version de Hiromu Arakawa, en 2014. Loin de l'archétype du souverain animé d'une profonde envie de dominer, Arslân, jeune issu de la caste huppée, est doté d'une qualité rare chez ceux voués à diriger : la raison. Il n'a pas la haine de l'autre, ce qui décontenance ses adversaires. Selon lui, la légitimité du souverain se bâtit sur ses actes, non dans le sang. Abolir l'esclavage, rééquilibrer les privilèges des nobles, pardonner le régicide, autant de messages forts qui cimenteront sa réputation et souderont ses rangs. Même dépositaire d'une pratique du pouvoir juste, il doit néanmoins mener des guerres pour s'imposer – responsabilité à laquelle il ne se dérobe pas, ce qui assoit encore plus sa légitimité.



The Heroic Legend of Arslân

Bruno de la Cruz

L'ANTI-HÉROS, UNE DÉFINITION PAS SI ÉVIDENTE

On est tous l'anti de quelqu'un !

Si le héros se sacrifie pour sauver les autres, l'anti-héros est donc celui qui priorise ses désirs personnels. Qu'il soit un peu idiot et obnubilé par le combat comme Goku (*Dragon Ball*) ou devenu un tueur sanguinaire comme Ken Kaneki (*Tokyo Ghoul*), les anti-héros sont plus fréquents qu'on ne le croit.

Parmi les personnages principaux de manga et d'*anime* on trouve aussi bien des criminels (*Lupin III, Cat's Eye*), des mercenaires (*Black Lagoon*), des extraterrestres menaçant la planète (*Assasination Classroom*), des terroristes (*Code Geass*) et des pleurnichards qui s'enfuient face au danger (*Evangelion*)...

TROP D'ÉMOTIONS ?

L'une des principales motivations qui justifient les actes de l'anti-héros est la vengeance. Il est présenté comme une victime qui devient à son tour un bourreau. Il est prêt à tout pour accomplir sa vengeance plus qu'à trouver un semblant de justice (*Berserk, Black Butler, Code Geass*). En tant que lecteur, on ne peut qu'être du côté de la victime au début du récit. Qui ne souhaiterait pas retrouver les meurtriers de ses parents ? Le début de *L'Attaque des Titans* avec Eren impuissant face à la mort de sa mère adoptive nous place directement dans une posture d'identification avec le héros. Sa perte est si intense que son désir de vengeance est compréhensible. Mais à mesure que le héros évolue et qu'il en vient à se comporter de manière volontairement cruelle, on se désolidarise de lui, même si l'on peut comprendre ses motivations. Ne pouvant plus équilibrer ses émotions par la raison, le héros sombre du côté des persécuteurs. Perpétuer un cycle de vengeance n'est pas instaurer la justice. Et il devient anti-héros.

TROP DE RAISON ?

A contrario, Light Yagami (*Death Note*) est un anti-héros tellement rationnel qu'il en devient inhumain. Persuadé qu'il est la justice incarnée

Tokyo Ghoul

en « libérant » l'humanité des criminels, le lycéen prend goût à son pouvoir et utilise sa logique pour motiver ses nombreux meurtres et préserver sa position de juge et de bourreau. Au nom des victimes qui n'ont pas trouvé un jugement équitable, il tue sans remords, persuadé d'être juste. En réalité, cette rationalisation de crimes revient à traiter les humains comme des monolithes immuables, à nier toute forme de libre arbitre, d'évolution et de rédemption. Plus qu'un justicier, Light Yagami s'apparente à un agent comptable ne comprenant pas que les humains ne peuvent pas être réduits à un simple numéro et, broyé par son ambition, il devient sa propre Némésis.

UNE QUESTION DE CURSEUR

Entre les deux extrêmes, le héros est donc celui qui est capable de raison sans que celle-ci l'emporte sur les émotions et inversement. Cela ne veut pas dire que le personnage principal doit être parfait. Mais le fait d'osciller entre les deux extrêmes selon les événements est ce qui le rend intéressant et nous permet de l'apprécier. Et l'anti-héros sera celui qui, par effet miroir peut-être, oscille trop et s'avère moins fiable, solide et vertueux.

Bounthavy Suvilay

Cat's Eye © Tsukasa Hojo / NSP・TMS 1983 All rights reserved Under License to ANIME LIMITED Produced by TMS ENTERTAINMENT CO., LTD
Tokyo Ghoul ©Sui Ishida/Shueisha, Tokyo Ghoul:re Production Committee

Cat's Eye

GENRE ET COULEUR DE PEAU

Une représentation nécessaire

My Hero Academia propose un nombre assez conséquent de personnages féminins et humanoïdes, et ce dans les deux camps. Cependant, les femmes ne font pas toujours partie des moments forts et des combats décisifs. Une question qui mérite une attention particulière.

Bien que Horikoshi fasse attention à représenter des femmes moins stéréotypées et plus réalistes, comme il le confie dans une interview avec l'animateur Yoshihiko Umakoshi dans un guide hors-série en japonais, les personnages masculins sont toujours les plus mis en avant dans sa série, et ce constat s'étend au *shônen* en général. Dans le *shônen*, il y a encore une démarcation forte entre les titres pour les jeunes filles (en particulier sportifs) et les titres pour les garçons, où les projections dans des héros masculins sont encouragées. Si la nouvelle génération d'auteurs semble sensible à ces questions comme on peut le voir dans *L'Attaque des Titans* ou *The Promised Neverland*, les clichés de genre ont encore la vie dure.

Dès les premiers *anime* proposés en France à la télévision les comportements libidineux sont légion et à la goujaterie des garçons s'ajoute la négation des filles transformées en objets de convoitise. Elles sont sexualisées quand les garçons sont en revanche vêtus de manière plus neutre. C'était vrai pour Ryo Saeba dans *City Hunter* ou ça l'est encore pour Meliodas dans *Seven Deadly Sins* dont l'aspect enfantin masque la muflerie. Ces deux s'inscrivent tout de même dans une

The Promised Neverland

The Promised Neverland © KAIU SHIRAI / POSUKA DEMIZU / SHUFISHA / THE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

The Seven Deadly Sins

invitation au viol ! Comment l'expliquer ? Une part de la réponse se trouve dans la société japonaise qui reste très patriarcale, bien que les mouvements féministes se lèvent peu à peu. « *Le modèle féminin gentil, poli et soumis* », comme le décrit Christine Lévy, maîtresse de conférence et spécialiste du féminisme et des questions de genre au Japon, reste une norme difficile à déboulonner. Par exemple, un tiers des femmes de 15 à 39 ans avouent vouloir être femme au foyer et s'occuper des enfants[1] et ce malgré l'augmentation de celles qui reprennent le travail après un accouchement !

Les femmes ne sont pas les seules à être mal ou sous-représentées : les personnes de couleur ne sont pas très présents dans les *shônen*. On n'y voit quasiment pas de noirs. Bien sûr, il y a des exceptions mais souvent, soit leur représentation est raciste (que penser de Mr. Popo dans *Dragon Ball* ?), soit il s'agit uniquement d'un personnage à la peau noire (comme Darui ou Omoi dans *Naruto*) comme d'autres ont la peau rouge, bleue ou verte. Sans vouloir tomber dans le lieu commun, le Japon reste un pays conservateur avec des représentations caricaturales, aussi bien envers les autres Asiatiques que les personnes de couleur. Cependant, des signes montrent que des évolutions sont possibles, la représentation de la diversité s'intensifie avec par exemple avec Sœur Krone dans *The Promised Neverland* (personnage négatif mais assez complexe et intéressant) ou de Mohammed Abdul dans *JoJo's Bizarre Adventure*. En outre, loin de se cantonner au Japon, les questions de représentation dans la création sont également questionnées en France (ainsi dans le dernier *Lucky Luke* apparaît enfin un héros noir !) et aux États-Unis, où les critères des Oscars obligent désormais les œuvres prétendant aux statuettes à se conformer à des quotas. Et ne parlons pas des jeux vidéo ! Le chemin est encore long pour tout le monde...

Joséphine Lemercier

1. Selon une enquête du ministère de la Santé japonais en 2013

JoJo's Bizarre Adventure

JoJo's Bizarre Adventure © Hirohiko Araki/SHUEISHA, JOJO's Bizarre Adventure Project, MBAM All Rights Reserved
Seven Deadly Sins © Nakaba Suzuki, KODANSHA, Seven Deadly Sins project, MBAM All Rights Reserved

QUEL (SUPER) HÉROS DEMAIN ?

Cape ou pas cape ?

C'est une question qui n'est pas sans conséquences. Nous célébrons des héros et super-héros qui correspondent à une époque, mais toutes les époques ont une fin. *My Hero Academia* ouvre le *shônen* (et pas seulement lui, reconnaissons-le) sur Metropolis et Gotham. *Quid* de demain ?

Les modèles de héros et de super-héros que les publics jeunes et moins jeunes adoptent ont pas mal évolué avec le temps. Ils sont le reflet de préoccupations et d'enjeux de leurs temps, et il est normal de les voir passer la main à des successeurs avec des tonalités et des valeurs différentes. Les journalistes culturels observent depuis longtemps ces phénomènes avec toujours la crainte au ventre de manquer justement ce qui va demain faire le buzz, car leurs référents et leurs envies sont en décalage progressif avec les attentes des générations suivantes. Nous ne ferons donc pas ici de pronostics sur ce qui va marcher ou émerger dans les prochaines années ; en revanche, nous assumerons de poser des questions ouvertes, afin que vous comme nous gardions les yeux et le cœur ouverts.

En premier lieu, le héros de demain gagnerait à être davantage une héroïne, voire à questionner les logiques de genre qui sont beaucoup remises en question depuis quelques années. *The Promised Neverland* montre le chemin pour citer un carton récent. En outre, *JoJo's Bizarre Adventure* et *One Piece* ont sans conteste des kilomètres d'avance dans les représentations – comme si le kitsch assumé de certains de leurs personnages étaient un baume défiant le passage du temps, ainsi qu'une explication plausible de leur longévité d'œuvres populaires et cultes à la fois.
En second lieu, comme le montre *My Hero Academia*, la porosité aux influences des autres cultures pop n'empêche aucunement de créer des succès qui

Lastman © 2016 BIGERE Yves, [Balak], SANLAVILLE Michaël, VIVÈS Bastien / Je Suis Bien Content

restent fondamentalement japonais. Ces croisements, ces métissages, ne doivent pas être pris comme une menace mais à l'inverse comme une capacité à questionner les codes, valeurs et esthétiques. La circulation des représentations entraîne des réappropriations intéressantes, parfois bluffantes, comme les travaux entamés par l'éditeur français Kana sur *Albator* et demain sur *Goldorak* – quand Marvel rend hommage à Ultraman dans une série en cours de bonne facture qui reprend à zéro les origines du personnage (avec de sublimes couvertures d'Alex Ross).

En troisième lieu, comme évoqué plus tôt dans ce dossier, des talents comme Kohei Horikoshi ne rechignent pas à la complexité, multipliant les entrées et les personnages et en prenant des chemins de traverse plus inattendus, plus nuancés. Ils rattachent leur univers imaginaire à des points plus concrets, plus terre-à-terre, rapprochant dans son cas ses héros à des versions améliorées d'agents de la sécurité civile. Si ces mêmes héros ne rejettent pas l'admiration qu'ils suscitent dès lors qu'elle maintient leurs concitoyens dans un sentiment positif, ils sont conscients que cette admiration est bâtie sur l'efficacité de leur mission et non sur un banal et bien trop commun culte de la personnalité. S'ils assument leurs responsabilités collées à leurs pouvoirs, ils vont plus loin que Peter Parker ici : ils acceptent non seulement de passer le flambeau quand ils sont amoindris par l'âge ou des blessures, mais surtout ils préparent le terrain et acceptent de fait de s'effacer sans faire de vague.

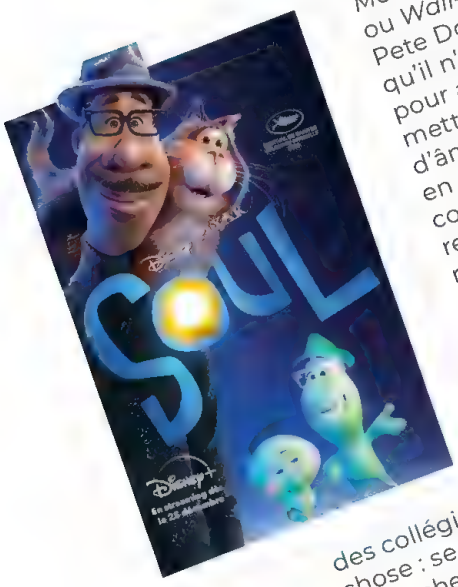
Enfin, phénomène mondial, l'avènement des plateformes de streaming proposant tour à tour des contenus généralistes (Netflix) ou beaucoup plus ciblés (Crunchyroll, Adult Swim…) ouvre des espaces à des séries moins consensuelles, plus fortes et exigeantes, avec des héros et héroïnes moins conventionnelles. Considérés par de nombreux professionnels comme un nouvel Eldorado créatif, à l'instar du travail de studios comme Bobby Pills et d'œuvres comme *Lastman*, nous rendrons compte de l'apparition des nouveaux modèles de demain, capables de marquer durablement les esprits jeunes et moins jeunes comme le firent les séries dénichées par le *Club Dorothée* il y a plus de trente ans. On passera alors (pardon pour le jeu de mots facile) de *My Hero Academia* à *Notre Nouvelle Académie de Héros*… cette fois en formation continue !

Sébastien Célimon

SOUL

Du jazz à l'âme en ode à la vie

Après *Là-haut* et *Vice-versa*, Pete Docter continue d'étudier la psyché humaine avec ce joli conte musical où il explore le sens de la vie. Sur une trame classique, ses personnages Joe Gardner et 22 vont s'apprivoiser l'un l'autre et accepter leur destinée.



Là-haut, *Vice-versa*, *Monstres et Compagnie* ou *Wall-E* au scénario... Pete Docter a montré qu'il n'avait pas son pareil pour animer l'émotion et mettre en images nos états d'âme. Avec *Soul* (ou Âme en bon français), lui et son complice Kemp Powers reprennent la même recette pour un conte familial de bonne facture, mais des plus classiques. Tout commence à New York... Joe Gardner, pianiste de jazz quadragénaire gagne sa vie en enseignant la musique à des collégiens. Mais il ne rêve que d'une chose : se produire en public. Quand il décroche enfin le contrat de ses rêves pour accompagner Dorothea sur scène, il en est tellement heureux qu'il meurt bêtement... Passant dans le monde des esprits, il va se retrouver, par un concours de circonstances, mentor de 22, une âme qui n'a jamais voulu naître, car elle ne comprend pas l'intérêt

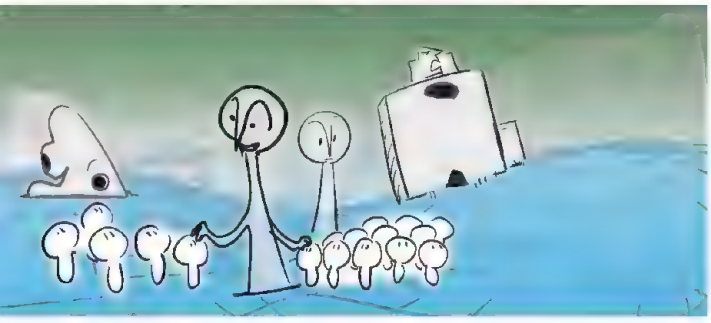
NOW APPEARING
THE
DOROTHEA WILLIAMS
QUARTET
1270

“SANS ÊTRE UN PIXAR MAJEUR, SOUL NE MANQUE PAS DE JOLIES TROUVAILLES SCÉNARISTIQUES.”

de vivre. En lui donnant le goût de la vie, Joe gagnera-t-il son ticket pour reprendre le cours de son existence ? Ou pour apprendre à lâcher prise et à évoluer lui aussi ?

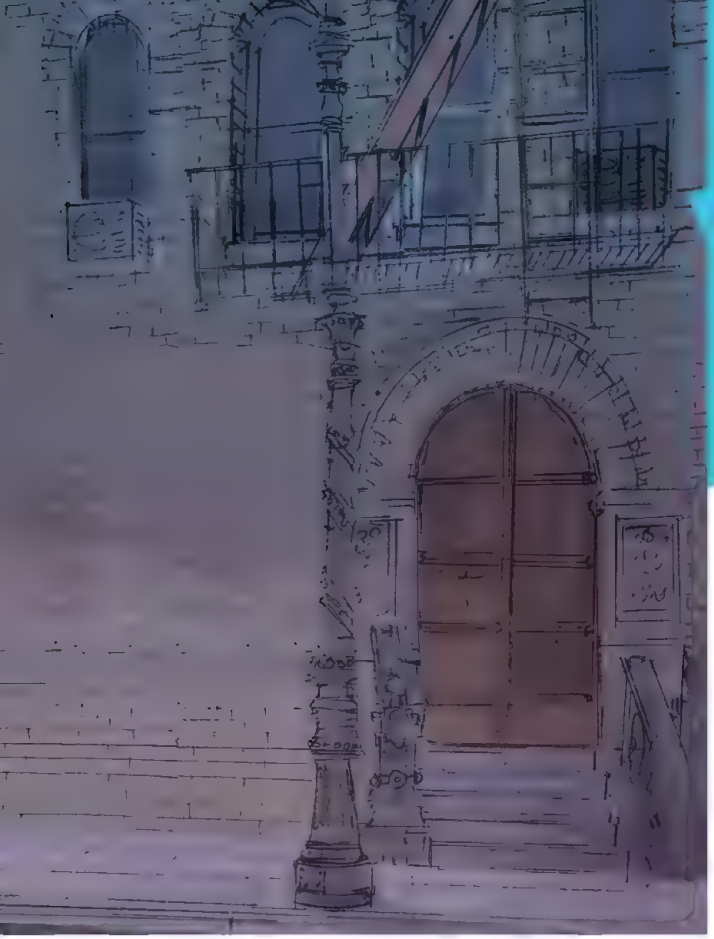
UN CLASSIQUE UN PEU TROP CONSENSUEL

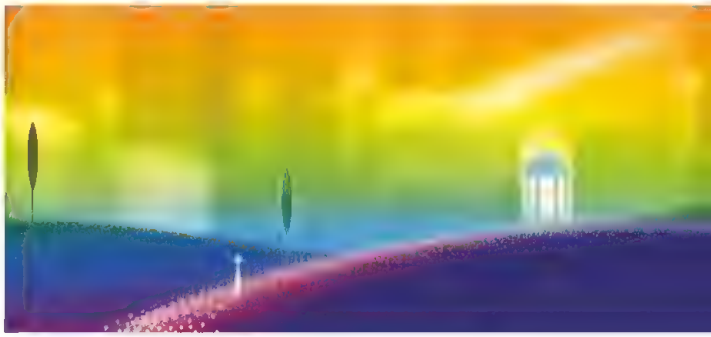
Vous l'aurez compris, l'histoire de *Soul* est un classique de chez classique qui s'inspire énormément du film de Noël par excellence, *It's a Wonderful Life* de Frank Capra. Joe, New-Yorkais afro-américain, va jouer le rôle d'apprenti-ange gardien pour 22 en se servant de sa propre vie et de sa passion pour le jazz pour la motiver. Le tout avec des péripéties et des gags adaptés à toute la famille, même si les tout-petits, disons de moins de 9 ans, risquent de ne pas apprécier pleinement l'histoire. Les adultes, eux, risquent de la trouver finalement assez prévisible. Et peut-être trop consensuelle...



Si le casting vocal original est de premier ordre avec des talents comme Jamie Foxx (Joe), Tina Fey (22), Angela Basset (Dorothea) ou Phylicia Rashad (la mère de Joe), la version française n'est pas mal non plus avec Omar Sy (Joe) – même s'il force un peu trop son accent –, Camille Cottin (22) ou Ramzy Bedia (Steve Ventdelune).

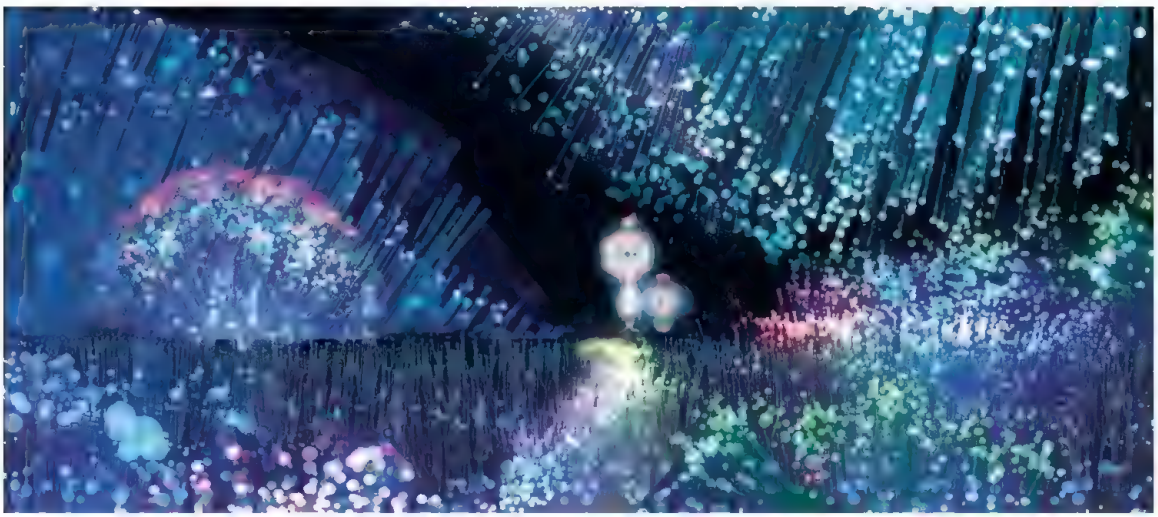
DR





Sans être un épisode majeur des productions Pixar, *Soul* ne manque pas de jolies trouvailles scénaristiques. Les conseillers du monde des esprits (les Jerry en VO, les Michel(le) en VF) sont des fils de néon qui se forment et se déforment au gré de leurs besoins ; la comptable de la bande (Terry) rappelle fortement le petit personnage de *La Linea*, y compris par son côté bougon ; et le concept de Zone/Vide, pour montrer la frontière entre une passion donnant une raison de vivre et une passion dévorante au point d'en oublier de vivre, est très bien trouvée et très didactique pour les plus jeunes. Le contraste entre la ville de New York aux couleurs franches et aux traits affirmés et le monde plus doux et plus lumineux des esprits s'accompagne également d'un contraste dans la bande-son qui renforce la sensation d'étrangeté d'un monde à l'autre. Au final, en un peu moins de deux heures, *Soul* vous offre une belle bal(l)ade du côté lumineux de la vie. Et redonne une touche de joie à une année 2020 qui fut bien morose par ailleurs.

Stéphanie Chaptal



These guys are all business... so different from last group.... they opened with Oklahoma!
Donald Mathieson
Feelin the vibe
Dr. Ernie Henderson
perfect teeth.
I'd like to call this 'Left Funk'
Ha Ha! No... There's nothing 'funky' about me....
Does the trumpet make your face melt forward?

Travaux préparatoires, recherche de personnages par Kristen Lester, directrice d'écriture

VIE, PASSION ET POLITIQUEMENT CORRECT

Première éclipsée par la pandémie

Pourquoi la vie vaut-elle d'être vécue ? Quelles sont la petite flamme, la passion et la vocation qui font ce que vous êtes ? Pete Docter et Kemp Powers tentent d'y répondre dans *Soul* en mettant pour la première fois dans l'histoire de Pixar un Afro-Américain quadragénaire sur le devant de la scène.

Après une longue valse-hésitation sur sa date de sortie (juin puis novembre), Disney a finalement tranché. Le deuxième grand film d'animation de Pixar pour 2020 après *En avant* a finalement évité la sortie au cinéma et, à l'heure où nous écrivons ces lignes, est réservé à la plate-forme de vidéo à distance Disney +. Et à la différence de *Mulan*, le film est disponible pour tous les abonnés du service sans surcoût. Disney n'a-t-il donc pas assez confiance en ce dessin animé familial pour se vendre en plus ?
Pourtant, *Soul* devait être la nouvelle révolution du genre. Son co-réalisateur, Pete Docter a un beau palmarès à son actif avec *Monstres et Compagnie*, le dernier

DR

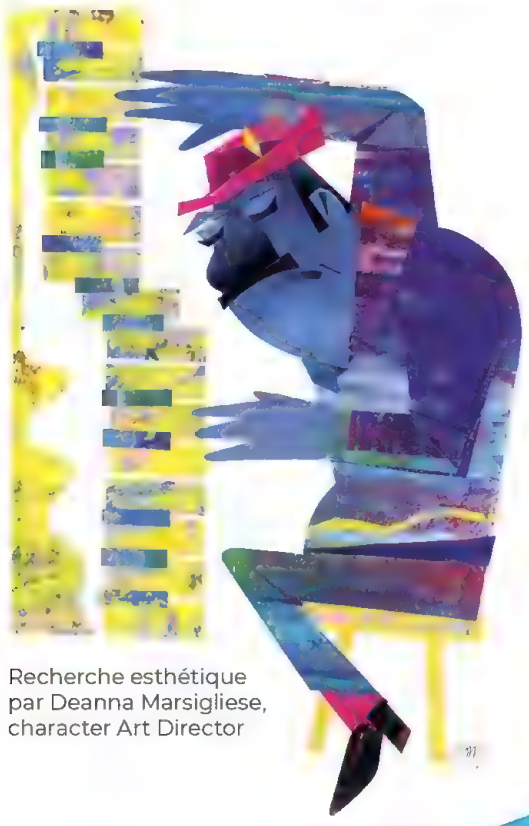
Toy Story en date, *Là-haut*, *Vice-versa*, etc. Et surtout, *Soul* a été vendu sur le marché américain, et par extension sur les marchés internationaux, comme le premier film d'animation de Pixar mettant en avant un homme noir. Dans sa campagne de promotion, Disney oublie au passage son long-métrage *La Princesse et la grenouille* de 2009, un peu trop daté. En conférence de presse, Pete Docter explique : « *Nous avons eu la chance d'avoir une histoire qui englobe une grande partie de la culture qui n'avait pas été partagée jusqu'à présent, au moins dans les films Pixar. C'est une honte que cela nous ait pris autant de temps, mais nous sommes ravis d'en avoir l'opportunité avec ce film.* » Son co-réalisateur Kemp Powers qui, comme Joe Gardner le personnage

D'UNE CULTURE SPÉCIFIQUE À UN MESSAGE UNIVERSEL

Et pour éviter les erreurs précédentes de Disney ou d'autres productions, Pixar a pris un luxe de précautions pour représenter cette culture spécifique – celle des noirs urbains des États-Unis du début du XXIe siècle au sein de *Soul*. Outre un co-scénariste et un co-réalisateur appartenant à cette culture, le studio s'est entouré d'une série de « cultural advisers » aussi bien en interne parmi l'équipe d'animation, qu'en externe pour vérifier que chaque élément de la culture afro-américaine citadine était correctement représenté sans cliché ni incompréhension. Cette attention particulière à ne pas heurter les sensibilités des spectateurs s'étend également à l'autre

“ÊTRE SPÉCIFIQUE NOUS PERMET DE VOIR L'UNIVERSALITÉ DANS NOS EXPÉRIENCES.”

principal, est un Afro-Américain d'âge mûr venu de Brooklyn, estime de son côté qu'il « *est important de comprendre que des spécificités culturelles ne sont pas des sources de division. J'aime à dire que parfois, être très spécifique nous permet de voir l'universalité dans toutes nos expériences.* »



Recherche esthétique par Deanna Marsigliese, character Art Director

dimension du film, le monde des esprits. Qu'il s'agisse de représenter l'endroit où vont les morts ou celui où les âmes nouvelles attendent de trouver l'étincelle nécessaire pour naître, le lieu est présenté de manière parfaitement consensuelle pour ne heurter aucune croyance, qu'elle soit monothéiste ou polythéiste, plaidant pour une résurrection ou une série de réincarnations... Même les mentors passés sont présentés à l'aune de cette diversité d'origines et de religions (Mohammed Ali, Mère Teresa, Gandhi, Aristote, Carl Jung...). Seuls les équipes du marketing et les aficionados des séminaires d'entreprises pourraient à la rigueur y trouver à redire.

En ayant mis ceintures et bretelles pour ne vexer personne et avec des conditions de réalisation compliquées par le fait que les dernières semaines de réalisation se sont effectuées à distance, chacun chez soi, confinement de la Californie au printemps oblige, *Soul* arrive finalement à être un bon film de Noël, plein d'âme et de douceurs, mais manquant peut-être du piment et des aspérités nécessaires pour en faire un grand film. À trop vouloir plaire à tout le monde, on en perd son « étincelle ».

Stéphanie Chaptal

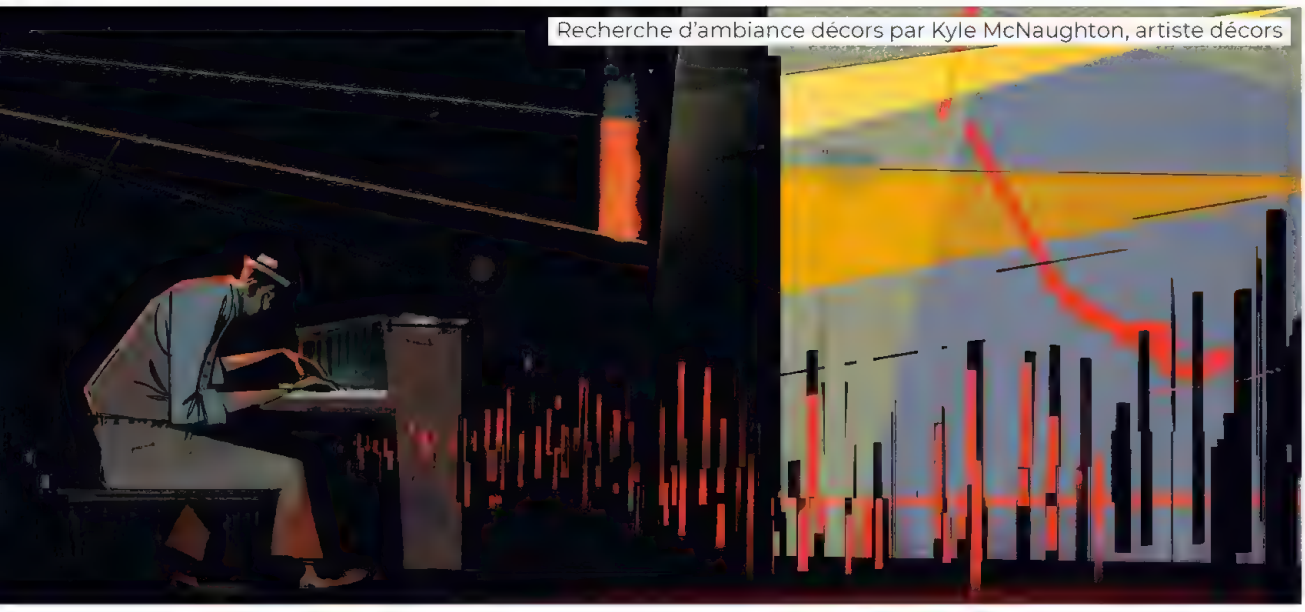
LA MUSIQUE
COMME UN SUPPLÉMENT D'ÂME
Entre jazz et electro lounge

Si *Soul* est une métaphore sur le sens de la vie selon Pixar, pour son protagoniste le sens principal est l'ouïe et la vie ne vaut d'être vécue que pour la musique. Celle-ci est donc à l'honneur au sein du long-métrage avec une double facette : le jazz et l'électro.

Comment exprimer la beauté de la vie, la passion en animation ? Comment faire partager une émotion quand seuls deux sens sont à votre disposition pour toucher le spectateur : la vue et l'ouïe ? Pour Pixar, confronté à ce problème au cœur de *Soul*, la solution passe par la musique. En faisant d'un des deux personnages principaux, Joe Gardner, un pianiste de jazz, Pete Docter et Kemp Powers lui donnent une raison puissante pour revenir à la vie et un outil de choix pour motiver 22, l'âme réfractaire à la naissance. Pete Docter explique que ce choix lui a été inspiré par une masterclass en ligne du jazzman Herbie Hancock. « *Nous avions besoin que Joe fasse quelque chose qui recèle la promesse de la vie, quelque chose que nous aimerions tous faire, qui parle à tout le monde. Pouvait-il être un scientifique, ou un homme d'affaires ? Et puis presque par hasard, nous sommes tombés sur cette vidéo [où Herbie Hancock raconte son expérience avec Miles Davis][1]. Quand nous avons entendu ça, nous avons trouvé que le jazz en était vraiment la représentation idéale. Joe devait être un musicien de jazz.* »

Avec ce postulat de départ, ils se dotent également d'un média parfait pour passer des émotions aux spectateurs en jouant sur les différents registres, pour montrer le contraste entre la vie trépidante de Joe à New York et le monde des esprits. Puisque le jazz cher à Joe sera la bande-son de notre bonne vieille terre, il faudra choisir un autre environnement sonore pour le monde des esprits. Et là, surprise, c'est Trent Reznor, le fondateur de Nine Inch Nails avec son complice Atticus Ross, plus habitués des bandes originales des films de David Fincher, qui s'y collent. Ils se lancent pour la première fois dans la bande-son d'un film d'animation visant de plus une audience très familiale. Très loin donc des morceaux « Closer » ou de « March of the Pig » qui ont rendu Trent Reznor célèbre. Les deux complices ont discuté longtemps avec l'équipe de réalisation pour comprendre

Crayonné de Steve Pilcher, directeur de production



Recherche d'ambiance décors par Kyle McNaughton, artiste décors

leurs besoins. Comme l'explique Trent Reznor : « *Nous avons passé beaucoup de temps à discuter de ce que l'on est censé ressentir quand on découvre pour la première fois le monde des âmes. Puis Atticus et moi sommes retournés dans notre studio qui est rempli de quantité d'instruments réels, imaginaires et synthétiques, et nous avons commencé par passer un bon bout de temps à expérimenter différents arrangements et différents instruments pour voir ce qui nous semblait émotionnellement juste pour créer le tissu du monde des âmes.* » Pour Atticus, il fallait différencier toutes les déclinaisons du lieu : « *Il y a le "Grand Avant", le "Grand Au-delà", le "Plan Astral", les "Qui suis-je ?". Chaque endroit avait besoin d'avoir sa propre identité.* » Pour y arriver, les deux musiciens ont utilisé des synthétiseurs enregistrés sur plusieurs pistes puis rejouées ensemble comme si chacune était issue d'un musicien d'un orchestre afin d'obtenir un résultat « *chaleureux, organique et naturel* », selon Trent Reznor.

> **“CHAQUE ENDROIT AVAIT BESOIN D'AVOIR SA PROPRE IDENTITÉ.”**

Côté New-York, c'est le compositeur, historien du jazz et pianiste Jon Batiste qui va s'en charger. Et même si Jamie Foxx, l'acteur donnant sa voix à Joe Gardner en VO, est également un musicien de talent, ce sont les mains de Jon qui retranscrivent la musique de Joe. Pour se mettre dans la peau du personnage, il s'est servi de son expérience personnelle : « *Étant un être humain intrinsèquement musical, je suis constamment en train d'écouter et d'analyser mon environnement sous l'angle de la musique, même quand je ne joue pas. Joe a lui aussi cette qualité. Il finira par apprendre qu'il y a autre chose que la musique dans la vie. Cela me parle : je me souviens combien il a été important pour moi de comprendre ça quand j'étais un jeune musicien. Cela m'a beaucoup marqué et influencé. La musique que nous jouons, c'est celle de la vie, et nous devons savoir savourer la vie pour qu'elle puisse jaillir de nos instruments.* »

Du coup, *Soul* n'aura pas une bande originale en produit dérivé, mais au moins deux : l'une signée Trent Reznor et Atticus Ross, et l'autre signée Jon Batiste, sorties toutes deux mi-décembre. En attendant le coffret ultime regroupant les deux ?

Stéphanie Chaptal

D.R.

1. www.youtube.com/watch?v=C_GrRIgdmW8

TOUR D'HORIZON PIXAR

***SOUL* est le vingt-troisième long-métrage d'animation de Pixar et le deuxième à sortir dans une année 2020 particulièrement perturbée. De fait, Disney a décidé de le proposer directement sur sa plateforme Disney+, une première ! Depuis *Toy Story*, Pixar a toujours produit plusieurs projets de front et les a sortis avec régularité, séduisant tant la critique que le public par l'intelligence et l'émotion de ses histoires comme par son incroyable maestria technique. Et en y regardant de plus près, leurs films se rangent dans quatre catégories distinctes : les histoires classiques, les récits d'accomplissement personnel, les contes métaphysiques et les suites. En voici un aperçu complet.**

DIVERTISSEMENT FAMILIAL

CONTES MÉTAPHYSIQUES

2015
Vice versa

2017
Coco

2020
Soul

RÉCIT D'ACCOMPLISSEMENT PERSONNEL

2003
Le Monde de Nemo

2007
Ratatouille

2008
Wall-E

2009
Là-haut

2020
En avant

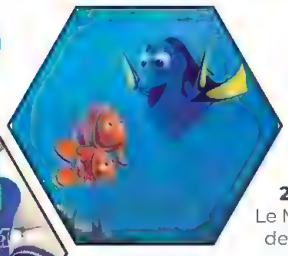
SUITES

1999
Toy Story 2

2010
Toy Story 3

2011
Cars 2

2013
Monstres Academy



2016
Le Monde de Dory

2017
Cars 3

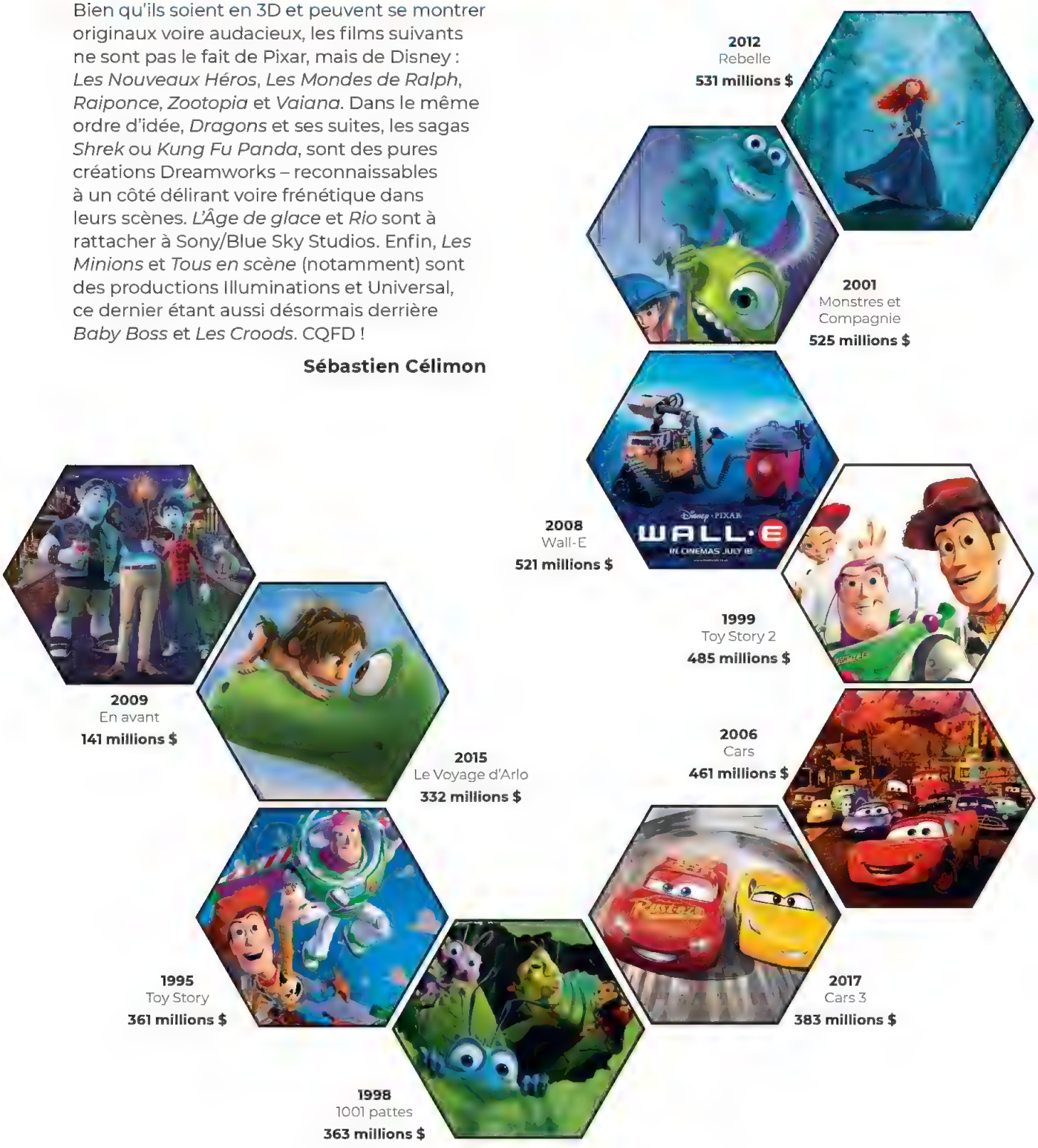
2018
Les Indestructibles 2

2019
Toy Story 4

CES FILMS NE SONT PAS DES PIXAR !

Bien qu'ils soient en 3D et peuvent se montrer originaux voire audacieux, les films suivants ne sont pas le fait de Pixar, mais de Disney : *Les Nouveaux Héros*, *Les Mondes de Ralph*, *Raiponce*, *Zootopia* et *Vaiana*. Dans le même ordre d'idée, *Dragons* et ses suites, les sagas *Shrek* ou *Kung Fu Panda*, sont des pures créations Dreamworks – reconnaissables à un côté délirant voire frénétique dans leurs scènes. *L'Âge de glace* et *Rio* sont à rattacher à Sony/Blue Sky Studios. Enfin, *Les Minions* et *Tous en scène* (notamment) sont des productions Illuminations et Universal, ce dernier étant aussi désormais derrière *Baby Boss* et *Les Croods*. CQFD !

Sébastien Célimon



2011
Cars 2
559 millions $

2007
Ratatouille
621 millions $

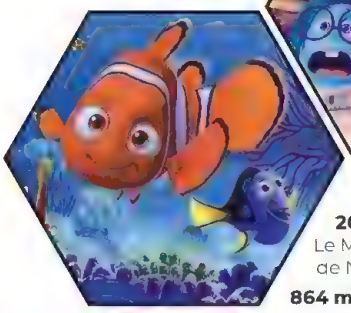
2004
Les Indestructibles
631 millions $

2009
Là haut
731 millions $

2013
Monstres Academy
743 millions $

2017
Coco
807 millions $

2015
Vice-versa
857 millions $



2003
Le Monde de Nemo
864 millions $

2016
Le Monde de Dory
1 028 millions $

2010
Toy Story 3
1 063 millions $

2019
Toy Story 4
1 073 millions $

2019
Les Indestructibles 2
1 242 millions $

Total des recettes mondiales en millions de dollars

Depuis les premiers films qui ont créé littéralement un marché du long-métrage d'animation 3D jusqu'à aujourd'hui, la popularité des films Pixar ne s'est jamais démentie, sauf pour *Le Voyage d'Arlo*, sans doute son film le moins original et son seul vrai flop, et pour *En avant*, dont la carrière en salle a été particulièrement touchée aux débuts de la crise de la Covid début 2020. Le futur est très incertain pour les prochains projets comme *Luca*...

CARTOONS DE LA TOILE

AUTRES ÉCRANS, AUTRES MŒURS

L'animation adulte contemporaine et « indie » occupe le Web. Dans le précédent opus de ce magazine, furent évoqués les premiers « cartoons de la toile » dans un article qui a pu ressembler, pour les plus jeunes de nos lecteurs, au récit d'une fouille archéologique. Aussi, pour ce second article, j'ai voulu « remettre les pendules à l'heure » et, grâce à une impulsion de 1,24 gigawatt dans le convecteur temporel de mes archives, évoquer cette fois les cartoons du Web contemporain, ceux « qui tournent en ce moment sur la toile ». Ce bond temporel nous permettra de confirmer une hypothèse évoquée dans ma précédente chronique : la liberté de ton et de style que le Web offre aux animateurs.

© 2020 GDOT Tous droits réservés

Kawanimation

Certes, depuis une trentaine d'années, l'animation « adulte » s'est immiscée dans le paysage audiovisuel des *Simpsons* à *American Dad* en passant par *Archer*, des dizaines de programmes ont régulièrement contourné le « correct » pour nous botter les fesses. Mais sur les « nouveaux écrans », on peut aller encore plus loin – et à toute heure – sans avoir à

attendre la validation du service juridique ou craindre des levées de boucliers. Et l'on peut associer aux traits d'esprit des coups de crayon en dehors des normes. Bien entendu, ce n'est pas forcément meilleur parce que c'est « imaginer dans » un plus remarquable parce que ça va au-delà de la norme, mais ces « petites séries » animées sont toujours des performances et méritent franchement qu'on

les case dans son programme.

Si je veux être vraiment contemporain, je dois d'abord être chauvin et je vais commencer par vous faire découvrir ou vous rappeler quelques « webtoons » français remarquables autant par leur drôlerie que par leur réalisation. Et cela me donne à nouveau l'occasion de saluer le bel esprit du studio parisien Kaviar Nation qui nous a offert récemment deux œuvres indispensables à la Webothèque de toutes celles et tous ceux qui savent et aiment rire. Vraiment, elles sont aux antipodes, mais elles cultivent un même esprit tranchant et railleur. Il le faut ! Ce sont de bêtes tranches de vie méchamment crayonnées, acides, hilarantes et remuantes, disponibles sur

YouTube en 24 épisodes conçus et animés par Charlotte Fréreau, Dimitri Cohen-Tanugi, Pierre Razetto et Maxime Paccalet. Et *Le Bien Chasser*, c'est tout simplement jouissif si vous avez déjà fait une promenade dans les bois en automne. Les treize épisodes étrillent une bande de chasseurs aussi savoureux que monstrueux dont les gros et gras méfaits sont narrés avec une animation délicieusement outrancière. La série signée Boris Belghiti, Pierre Razetto, Dimitri Cohen-Tanugi et Maxime Paccalet est disponible sur la chaîne de Francetv slash studio (anciennement Studio 4) où sévit aussi *Bitmuch*, une autre cruauté adorable (Sébastien Buffi et Thomas Vuillier) à connaître absolument. Et je vous invite à visiter le site internet de Melting Productions, jeune studio audacieux et inspiré (qui produit *Bitmuch*), où vous trouverez encore un beau collier de perles animées dans tous les styles et tous les tons. Je vous y recommande personnellement mais vivement le super hargneux *Je suis Super*, de Christophe Blanc et *Dégolas*, qui est atrocement mignon (Jérémy Guiter et Claire Grimond).

Donc, étant définitivement établi que nous, les mangeurs de grenouilles, il ne faut pas venir nous la raconter en matière de cartoons qui « dépassent les bornes », on peut aussi affirmer qu'on sait rire de tout partout. Par exemple, toujours en français dans le texte, mais avec un charmant accent québécois. *La Dump* est un « puppet show » sous stéroïdes créé par l'humoriste et comédienne Maude Morissette.

Drag Tots

C'est affreux, sale, méchant et grinçant, ça part dans tous les sens et ça cogne sur tout ce qui passe (les épisodes sont diffusés sur Facebook et YouTube). Nos « cousins d'Amérique » connaissent les hivers rigoureux, mais ils n'ont jamais froid aux yeux.

Si vous appréciez l'absurde dans sa plus simple définition, vous trouverez plus que votre compte avec « Mouvement Deluxe », une autre série québécoise qui « va te rendre un peu moins rusé » et a déjà trois saisons (les deux premières sont disponibles sur la chaîne YouTube de la série, la troisième est encore réservée aux internautes canadiens). Regardez bien depuis le début pour saisir tous les running gags, positionnez votre thermostat sur « tous les degrés possibles » et vous allez passer un bon moment (il y a aussi plein de bonus sur Facebook).

Naviguer sur la toile animée est aussi souvent

Kawanimation

D.R.
Tous droits réservés Kawanimation 2016

“ASSOCIER AUX TRAITS D'ESPRIT DES COUPS DE CRAYON EN DEHORS DES NORMES.”

un exercice déconcertant. Aucune production ne ressemble à une autre et on ne sait jamais à quoi s'attendre. Ce sont majoritairement des programmes courts qu'on peut dévorer « sur place » et si je ne me retenais pas, je vous dirais que c'est comme ouvrir une boîte de chocolats. Mais vous méritez mieux et je préfère vous guider vers d'autres petits trésors cachés du web animé.

Si vous êtes connaisseur ou amatrice des excentricités de la reine des Drag Queen et star de la télévision américaine Ru Paul, vous ne pouvez pas manquer de voir sa série web animée *Drag Tots* qui transpose son univers multicolore dans des épisodes façon « pré-school ». Elle fut qualifiée par les critiques les plus conservateurs de « *terrible idea* ». En la visionnant, vous ne leur donnerez peut-être pas tort, mais le résultat vaut son pesant de sarcasmes. Si vous comprenez l'espagnol, allez voir la série très geek et très méta *Millenial Arcade* d'Ángel Martinez, ou allez y de toute façon pour ses graphismes bien rigolos.

Si vous cherchez des vidéos à partager avec tout le monde, faites donc une recherche avec le titre *Life Sucks ! but at least I've got elbows*. Cette série produite en Estonie (dialogues en anglais) met en scène un papa qui tente de répondre « avec ses mots à lui » aux questions piquantes de ses enfants. Et si vous voulez une valeur sûre dans le domaine de la parodie pure, vous vous réserverez un moment avec *Fast Heroes Sixty*, une série animée allemande (avec des sous-titres) franchement jubilatoire et tordue à souhait. Vous trouverez tout ça sans peine dans n'importe quel moteur de recherche.

D'autres « curiosités » vous feront sans doute hausser les sourcils, mais risquent aussi de vous donner une furieuse envie de produire votre propre webtoon en vous prouvant que si vous ne savez pas dessiner, vous pouvez toujours animer. C'est le cas par exemple avec *Askaran*, une série australienne affreusement dessinée et animée qui parvient à envoûter. Pour être tout à fait honnête, il y a aussi des choses sur le Web qui, bien qu'indépendantes et « libres », sont tout bonnement atroces.

Enfin, il y a aussi des cartoons absolument uniques qui n'appartiennent qu'au Web. Et si vous ne deviez découvrir qu'un seul programme osé après cette lecture, foncez sur la chaîne YouTube de l'animateur italien Astutillo Smerrig ia pour voir la série *Preti* (*Prêtres*). Des épisodes malins comme tout, irrévérencieux, iconoclastes et franchement hilarants par moments. Le tout sur deux saisons. Bonne séance !

Joël Bassaget

(Auteur / spécialiste des formats courts sériels / chercheur associé, Université de Wollongong)

1. *tinyurl.com/y5f7j8r7*

Maud Monsette production 2020
Melting Productions 2018

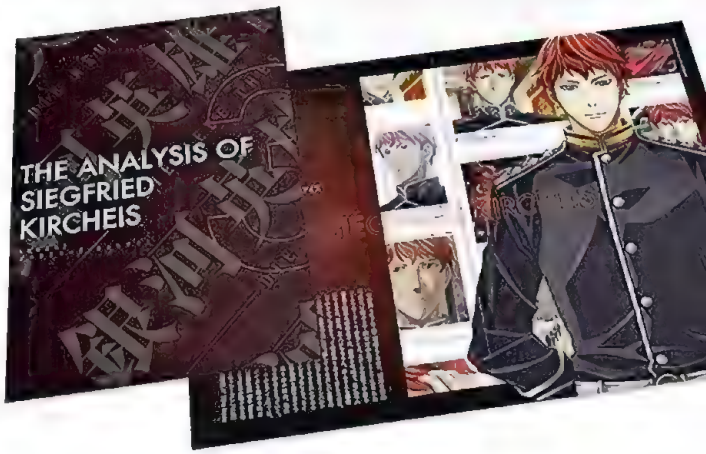
LES HÉROS DE LA GALAXIE

Une armada de mélodies

Petit retour sur un *anime* diffusé sur la plateforme ADN avec une bande-son remarquable : *Les Héros de la Galaxie : Die Neue These*, série de *space opera* adaptée des nouvelles de Yoshiki Tanaka écrites en 1982. Nous avions pu bénéficier d'une très belle adaptation en 1988 par Madhouse. Vingt ans plus tard, c'est Production I.G qui s'y colle pour nous proposer une animation au goût du jour.

La nouvelle adaptation des *Héros de la Galaxie* ne change guère l'histoire des personnages de Reinhard von Lonhengramm et de Yang Wen-li, deux héros anticonformistes et aux antipodes, que ce soit par la faction à laquelle ils appartiennent ou leurs motivations militaires ; le premier préparant son ascension dans l'Empire Galactique et le second évoluant de manière détachée dans l'Alliance des Planètes Libres.
Le réalisateur Shunsuke Tada (*Kuroko's basket*, *Starmyu*) s'est attaché les services de Shin Hashimoto (films d'*Inazuma Eleven*) et de Yasuhisa Inoue (*Final Fantasy XV : Brotherhood*). Jeunes compositeurs en *anime*, ils mettent en place des notes musicales stratégiques pour atteindre leurs cibles. Ensemble, ils composent des thèmes somptueux comme « Departure » qui est certainement la signature de la série. On entend régulièrement en effet ce morceau pendant les scènes de batailles et il accompagne à merveille les navires qui se lancent.
Le duo Hashimoto et Inoue lance leur régiment d'instruments symphoniques. Violons et percussions se déploient de manière martiale mais avec élégance. Les voix qu'on entend sont présentes telles des cris guerriers. Bref, il s'agit d'une *maestria* qu'on écoute à loisir. « *Tension* » étend ses notes stratégiquement grâce aux instruments à vent, alors que « *Combat* » ou « Clash » font monter crescendo le rythme de manière palpitante avec les violoncelles puis les pianos qui poussent la tension pour relancer les cordes, les cuivres et les percussions tels des canons. Toute cette armada touche en plein cœur et seuls les non-mélomanes de classique y resteront insensibles.

©YOSHIKI TANAKA/SHOCHIKU-Production I.G



Titre : G nga Eiyû Densetsu [illegible]
Prix : 12 [illegible]
Sortie : juillet 2018
Compositeurs : Shin [illegible]
Durée : 27 mi

Titre : G.nga Eiyû Densetsu Die [illegible]
Prix : 12 [illegible]
Sortie : a [illegible]
Compositeurs : Shin Hashimoto, Yasuhisa I [illegible]
Durée : 2

Titre : G nga Eiyû Densetsu Die Neue These Soundtrack 3
Prix : 12 9 [illegible]
Sortie : septe [illegible]
Compositeurs : Shin Hashimoto, Yasuhisa I [illegible]
Durée : 3

« UNE ARMADA D'INSTRUMENTS QUI TOUCHERA EN PLEIN CŒUR LES AMATEURS DE CLASSIQUE. »

A contrario des morceaux guerriers, Hashimoto et Inoue sont capables de nous servir des thèmes d'une très grande sensibilité comme « Thoughts ». Les compositions utilisent des instruments classiques qui vont de la harpe à la flûte traversière et même jusqu'au clavecin. « Elegant » est un parfait exemple de ces thèmes qui soulignent le côté aristocratique de l'Empire galactique fortement inspiré de ceux de l'Europe du XVIII[e] siècle. « Sentimentality » et « Rest » sont on ne peut plus romantiques. On flirte carrément avec l'univers de Kôji Makaino (*Lady Oscar*). Ces thèmes sont de véritables moments de paix, loin des complots et velléités politiques. Le premier album de Die Neue These est une partition principalement guerrière, même si l'on retrouve une certaine douceur avec « Parting » ou « Recollection » qui révèlent une douceur au piano rappelant certains préludes de Chopin.

SECONDE SALVE

Le second album de la bande originale a l'air davantage dédié au camp de Yang Wen-li. En effet, de nombreux thèmes sont attachés à ce dernier comme « The Hero of El Facil » ou « Free Planets Alliance ». Ces morceaux sont solennels avec beaucoup

L'AIDE DE CHAMP MUSICAL

Enfin, parlons du troisième album de Die Neue These. Le duo Hashimoto et Inoue reprend d'entrée le thème guerrier « Riot » mais avec orchestration différente, moins puissante et une fin plus apaisée, à l'image de la personnalité de Siegfried Kircheis, le bras droit de Reinhard. L'ambiance générale des morceaux est beaucoup plus nostalgique, voire mélancolique. Nos héros font ici l'expérience de la douleur causée par la perte des êtres chers et de la guerre qui frappe. « Painful » est ainsi un thème approprié à

“UNE MUSIQUE DE QUALITÉ QUI RALLIERA DE NOUVEAUX FANS À CET UNIVERS FANTASTIQUE.”

de cuivres, mais moins révérencieux que pour Reinhard. On a des thèmes qui fleurent plus la camaraderie et qui honorent le sens de la justice de Yang. « The Galaxy » est un thème entêtant et mystérieux qu'on entend lors des intrigues sans savoir forcément sur qui la lame du destin va s'abattre. D'ailleurs, on retrouve ce thème du « Combat » mais avec une variation au piano, plus secrète encore, avec une orchestration rendue au minimum qui marque le drame. « Conflict » suit cette même simplicité et cette dramaturgie empruntant des sonorités à « Tubular Bells » de Mike Oldfield (le célèbre thème de *L'Exorciste*), rendant l'atmosphère très inquiétante. Ce second CD finit en douceur par ce qui retranscrit les jours les plus paisibles de l'Alliance, avec « Gentle daily life » qui rappelle un peu « Your Song » d'Elton John.

l'amertume de la séparation. Le CD se termine par un thème exceptionnel, « Battle », qui emprunte aux maîtres du classique, rendant hommage à toute cette inspiration (Mozart, Moussorgski, Bach, Vivaldi, Chopin, Wagner...) En conclusion, la bande-son des *Héros de la Galaxie : Die Neue These* est un véritable bijou pour tous les amateurs de classique. Fortement inspirés par les plus grands compositeurs, Shin Hashimoto et Yasuhisa Inoue leur rendent un véritable hommage et n'ont pas à rougir face à Shin Kawabe et Shinsuke Kazato qui, eux, avaient largement usé des morceaux classiques pour illustrer la BO de la première adaptation. La nouvelle série marquera donc non pas forcément par son originalité mais pour sa qualité générale qui ralliera de nouveaux fans à cet univers fantastique. À écouter et réécouter avec un plaisir infini... et au-delà.

Clément le Duc

©YOSHIKI TANAKA/SHOCHIKU-Product on I.G.

AS
ANIME-STORY.FR
CHRONIQUES & PODCASTS

Colorless

ÇA FERAIT UN BON ANIME !

- Transparente
- Colorless
- Ashidaka
- Bride Stories
- Perfect World
- Le Dragon et la nonne
- Spy x Family
- Le Renard et le Petit Tanuki

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

L'expression avait d'abord l'allure d'une boutade, et puis à bien y réfléchir, elle avait un super potentiel dans l'évolution que nous donnons à *AnimeLand* : comment lier encore plus fort manga et *anime* quand on parle beaucoup tout de même déjà d'*anime* adaptés de manga ? Simple : en parlant de ces mangas qui feraient selon nous un super *anime*, ou comment vous parler d'autres mangas qui nous ont tapé dans l'œil avec une approche différente !

Colorless © 2019 KENT / LFED Publishing
TOUMEI NINGEN NO HONE —© 2017 by Jun Ogino / SHUEISHA Inc

Transparente

TRANSPARENTE

Disparaître à tout prix

Auteur : Jun Ogino
Genre : *seinen, thriller,* drame, psychologie
Éditeur : Kurokawa
Tomes : 4 (4 au Japon ; série terminée)
Date de sortie : 12/03/2020

***Transparente* de Jun Ogino, en cours de publication chez Kurokawa, est un manga en quatre tomes mêlant fantastique, psychologie et *thriller*.**

On y suit Aya Kinomiya. Elle a développé depuis son plus jeune âge un étrange pouvoir : se rendre invisible à la demande pour fuir un quotidien familial violent. Mais voilà, Aya, sous ses dehors de lycéenne blasée, a un secret plus lourd encore qui la tourmente. Son pouvoir est à la fois malédiction et bénédiction, libérateur et carcéral. Dans cette prison mentale qu'elle s'est créée, le spectateur voit à travers ses yeux ses peurs, ses doutes, ses joies et sa culpabilité. Pourtant, Aya n'est pas seule, ses camarades Shiori Nakayama l'optimiste et Kana Minakami la lumineuse la font peu à peu sortir de sa coquille avec des conséquences pour le moins inattendues.
Transparente est un titre singulier car, si le crime est rapidement connu, c'est la construction du personnage principal et son évolution de jeune fille tourmentée qui découvre les autres qui passionnent. Servie par un graphisme léché et dépouillé, cette série trouverait toute son envergure dans une adaptation en série animée, que ce soit par son rythme faussement lent, ses phénomènes extraordinaires ou encore ses instants de grâce. De plus, la musique tient rapidement une place importante dans le récit, élément que l'on ne peut qu'imaginer sur papier et qui pourrait apporter un vrai plus à l'ensemble une fois à l'écran.

Sandra Bernard

TOUMEI NINGEN NO HONE - © 2017 by Jun Ogino / SHUEISHA Inc

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son traitement original de l'intrigue et de la psychologie des personnages, ses graphismes épurés, soignés et la présence de la musique dans l'intrigue.

COLORLESS

Shiba n'a pas à rougir

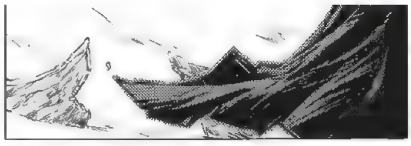
La deuxième pioche du jeune éditeur Shiba est une petite trouvaille à déguster au plus vite : *Colorless*, ou une enquête de science-fiction teintée de propagande religieuse dans laquelle la chasse à la couleur est vitale.

C'est classe, adulte et violent. Bienvenue dans *Colorless*, une histoire où l'humanité a perdu ses couleurs ! Un enquêteur armé va alors se dresser contre l'Église, plus que jamais désireuse de contrôler les mœurs. *Gunfight* et baston au programme !
Au moment de parcourir les planches, il est impossible de ne pas rattacher l'identité artistique du talentueux auteur Kent (25 ans, un *concept artist* qui signe sa première série reliée) à celle d'un Yasuhiro Nightow (dans sa propension à délivrer un trait brut, dans le *monster-design*) ou Masato Hisa (ce fort contraste blanc/noir et son art du *posing*).
Et cela tombe bien, certains auteurs ont validé le titre au Japon[1], tout comme Tsutomu Nihei et un certain Hideo Kojima, toujours à l'affût des nouvelles têtes de la scène SF urbaine fumeuse ! On pourrait aussi ajouter le nom de Frank Miller à la mêlée, tant on trouve une forme de poésie, d'héroïsme et de lyrisme dans *Colorless* très « millerien » – ce héros à fort caractère soucieux de soigner ses habitudes et de venir en aide à « sa » serveuse, kidnappée.
En plus d'avoir eu le nez creux, l'éditeur Shiba – qui s'est félicité d'un bon lancement – délivre une édition de qualité avec un papier épais, une maquette sans fausse note et un respect du « pacte couleur » que demande le titre. Un peu cher (9,95 euros), mais à soutenir ! Un manga à fort potentiel pour une case *anime seinen*.

Bruno de la Cruz

1. Nightow et Nihei l'ont fait via des bandeaux promotionnels, Kojima via Twitter, et *Colorless* paraît dans le même magazine de prépublication que Kamuya Rida de Masato Hisa, *Comic Border*

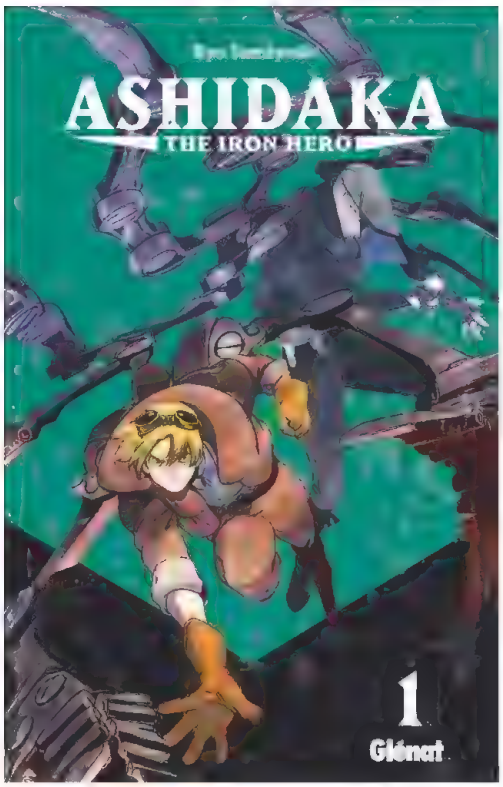
Auteur : Kent
Genre : *seinen*, SF
Éditeur : Shiba / LEEDS
Tomes : 1 (3 au Japon)
Date de sortie : 09/10/2020



Colorless © 2019 KENT / LEED Publishing

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

De la science-fiction bien noire et stylée ? On veut une adaptation signée Production I.G !



Auteur : Ryo Sumiyoshi
Genre : *shônen*, SF **Éditeurs :** Glénat / Kodansha
Tomes : 1 (2 tomes au Japon)
Date de sortie : 16/09/2020

J'EN SAIS RIEN DU TOUT
C'EST POSSIBLE, ÇA ?
IL A DISPARU DANS LE SOL !
ON A EU ASSEZ DE SOUCIS POUR LA JOURNÉE
QUOI QU'IL EN SOIT, ON RENTRE À LA MAISON

ASHIDAKA

Glénat et Sumiyoshi remettent ça !

Il faut une certaine dose de courage et une vraie confiance de la part de Glénat pour relancer un titre de Ryo Sumiyoshi après l'échec de *Centaures*. Et tant mieux, car *Ashidaka* est un nouveau bonbon pour les yeux !

Oui, le magnifique manga *Centaures* n'a pas enregistré des chiffres fous en termes de ventes. Et c'est fort dommage au vu du talent de son auteure. Après avoir mêlé culture/religion grecque et japonaise, Ryo Sumiyoshi revient avec une histoire dans laquelle des Dieux ont donné vie à une nouvelle espèce vivante après s'être affrontés : les multi-bras. Certains, vivant de trouvailles dans les décharges, sont rejetés de la société, et vont devoir combattre des kaiju 2.0.
Graphiquement, c'est encore très puissant ! Si la mise en page pioche moins dans une forme de poésie dramatique (les contorsions, le corps qui parle), la dessinatrice se régale pour exploiter ses personnages balafrés et courageux. Ainsi les cris, les combats et les émotions cassent les pages, avec une confusion que l'on jurerait volontaire, et il est aisé de s'attacher à la quête d'un duo de pestiférés, dont la complémentarité apporte un zeste d'humour façon *buddy movie*. Un *shônen* qui démarre fort, original, mêlant des notions de *mecha*, de RPG (les *arms* peuvent s'upgrader, un moyen d'intégrer du *level-up*) et installent une mythologie cruelle qui n'aurait rien à envier aux récits des *X-Men*. Tout y est pour un *anime badass*, sale et inspiré.

Bruno de la Cruz

TEKKAI NO SENSHI © Ryo Sumiyoshi / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

**Un récit prenant qu'on aimerait voir chez Madhouse ou P.A Works.
Le rendu des *arms* peut être un challenge excitant.**

BRIDE STORIES

Une fresque sur l'Asie centrale

Bien que son histoire nous soit floue à ce jour, les récits autour de l'Asie centrale nourrissent notre imaginaire. À travers *Bride Stories*, partez à la conquête d'une région qui fait rêver le monde sous la vision des femmes du XIXe siècle.

Auteur : Kaoru Mori
Genre : *seinen*
Éditeur : Ki-oon
Tomes : 12 (série en cours)
Date de sortie : 09/06/2011

Amir, 20 ans, doit quitter les siens pour rejoindre le clan voisin où se trouve Karluk, son époux âgé de 12 ans. La jeune fille découvre un tout autre mode de vie et s'y plaît plutôt bien. Mais ce quotidien sera de courte durée puisque sa famille, en quête de puissance, décide d'arranger un nouveau mariage. Ils sont prêts à tout pour la récupérer. Or, briser une union n'est pas si facile, surtout si l'on fait partie de la tribu de Karluk. Kaoru Mori nous offre un récit conté sous la forme d'un voyage au cœur de l'Asie centrale. Elle met en valeur le quotidien de ces femmes du XIXe siècle avec une grande justesse historique. Elle dévoile sans juger la différence entre les peuples, le partage de culture, la transmission d'un héritage et bien sûr les inévitables conflits. Comment passer à côté de ses merveilleux dessins fourmillant de détails ? *Bride Stories* est un gros défi en termes d'adaptation. Il faut non seulement rester fidèle à son coup de crayon, mais aussi créer une excellente bande-son collant à l'univers, sans parler de savoir rendre les séquences amples et belles d'un quotidien ordinaire mais fascinant. *Bride Stories* est un diamant qui ne demande qu'à être taillé par l'animation.

Agnes André

©Kaoru Mori 2014 / KADOKAWA CORPORATION

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Magnifique spectacle visuel de l'Asie centrale et de toute sa richesse culturelle.

PERFECT WORLD

En toute transparence

Pourtant bien présent dans la société, le handicap reste un sujet difficile à aborder. À travers *Perfect World*, Rie Aruga est bien résolue à faire voler les craintes en éclats !

Auteur : Rie Aruga
Genre : *josei*
Éditeur : Akata
Tomes : 12 (série terminée)
Date de sortie : 13/10/2016

À 26 ans, Tsugumi Kawana est décoratrice d'intérieur à Tokyo. Lors d'une soirée professionnelle, elle tombe nez à nez avec Itsuki Ayukawa, son premier amour. Loin des années lycée, le jeune homme, victime d'un accident, est aujourd'hui en fauteuil roulant. Après des retrouvailles riches en émotion, Kawana comprend une chose : ses sentiments restent inchangés. Cependant, est-elle assez forte pour rester aux côtés d'Itsuki ?
Rie Aruga aborde avec un grand réalisme la question du handicap dans la société japonaise, mais aussi la place de l'homme japonais dans le couple. La mangaka ne fait pas dans la dentelle rien qu'avec la première case, le ton est donné. À travers la relation de Tsugumi et Ayukawa, la mangaka développe une histoire d'amour mature. L'équilibre de la narration est fascinant. On ne tombe pas dans la compassion poussée à l'extrême ni même le discours moralisateur. Les dessins sont fins et délicats, en un regard, l'émotion est saisie. *Perfect World* montre la détermination d'Itsuki qui se bat sans relâche chaque jour, l'ignorance du handicap de Kawana qui fait tout pour être à la hauteur ou encore la famille de l'héroïne contre leur couple qui sort du moule. En bref, impossible de rester insensible devant un récit aussi touchant transposant un phénomène de société bien réel au Japon, mais pas que... Et qui a toute sa place en série !

Agnes André

© Rie Aruga / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Rie Aruga met en lumière le handicap sans artifice, basé sur de réels témoignages. Une vraie claque !

LE DRAGON ET LA NONNE

Ou la magie du ménage

Auteur : Yûya Takano
Genre : *shônen*, *heroic fantasy*, humour
Éditeur : Soleil Manga
Tomes : 2 (4 au Japon ; série terminée)
Date de sortie : 15/01/2020

À mille lieues des *shônen* du genre *isekai* qui déferlent dans nos bibliothèques et sur nos écrans, voici *Le Dragon et la Nonne* de Yûya Takano en cours de publication chez Soleil Manga. Il s'agit d'un ovni à mi-chemin entre un récit de *fantasy* humoristique et le manuel d'arts ménagers pour parfaite fée du logis.

Alors que la jeune sœur Clara s'apprête à être dévorée par le dragon Idoru, celui-ci lui autorise un dernier souhait. Saisissant sa chance, la jeune femme demande à être dévorée dans un lieu parfaitement propre et sain. C'est le début d'un étrange duo entre un redoutable dragon et une frêle jeune femme animée par la passion du ménage et qui n'hésite pas à diffuser son savoir. Chaque chapitre aborde un type de tâche ménagère en fonction des soucis rencontrés par les protagonistes, que ce soit du tri façon Konmari, des vitres plus transparentes que du cristal, ou les vertus des agrumes et du vinaigre ! À briquer en tous sens toute la journée, sœur Clara doit avoir les biceps de Stallone ! En tout cas, c'est beau, ça brille, on se croirait dans l'émission *C'est du propre !* et étrangement ça fait du bien.
Alors que le manga, qui comptera au total 25 chapitres, est en prépublication depuis 2018 au Japon, point d'annonce d'une adaptation en *anime*. Pourtant, une telle transposition bénéficierait du dynamisme du récit, de son humour bon enfant et rendrait les conseils encore plus motivants par l'adjonction de couleurs sémillantes et d'effets visuels clinquants. La série a tous les arguments pour toucher un large public.

Sandra Bernard

© 2018 Yuya TAKANO/SQUARE ENIX

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un scénario dynamique plein de rebondissements, une bonne dose d'humour tout public et un univers coloré et bienveillant.

Auteur : Tatsuya Endo
Genre : comédie familiale d'espionnage
Éditeur : Kurokawa
Tomes : 3 (5 tomes au Japon)
Date de sortie : 10/09/2020

SPY × FAMILY

Époux et père, quelle aventure !

Succès d'édition au Japon, *Spy × Family* a débarqué cet automne dans une traduction française. Si l'adaptation en animation n'est pas attendue avant 2022, n'hésitez pas dès maintenant à craquer pour cette comédie mêlant espionnage et vie de famille.

Imaginez James Bond ou Ethan Hunt de *Mission Impossible* face à un affreux dilemme : pour réussir sa mission, l'espion aux mille visages et roi de l'aventure doit se marier et avoir un enfant en âge d'être scolarisé en moins d'un mois. C'est exactement le pitch de *Spy × Family*. L'espion en question est un jeune trentenaire du nom de Twilight. Comme épouse de pacotille, il va jeter son dévolu sur Yor, une employée de bureau discrète mais tueuse à gages de haut vol sur son temps libre. Et comme enfant, il dénichera dans un orphelinat Anya, une jeune télépathe dégourdie pour ses 6 ans et un peu gaffeuse. Pour corser le tout, il ne dévoile pas sa vraie profession et n'a aucune idée des talents de sa nouvelle famille.

Le dessin de *Spy × Family* reste très classique, toutefois il ne manque ni de précision ni d'efficacité dans les scènes d'action. Le scénario lui, passé un tome d'introduction présentant les différents personnages, navigue entre la sitcom et la comédie de situation d'un côté et une affaire d'espionnage parsemée d'intrigues secondaires de l'autre. Finement écrit par Tatsuya Endo, ce titre apporte un grand sourire aux lèvres et fait chaud au cœur, sans jamais tomber dans la mièvrerie et sera parfait porté à l'écran.

Stéphanie Chaptal

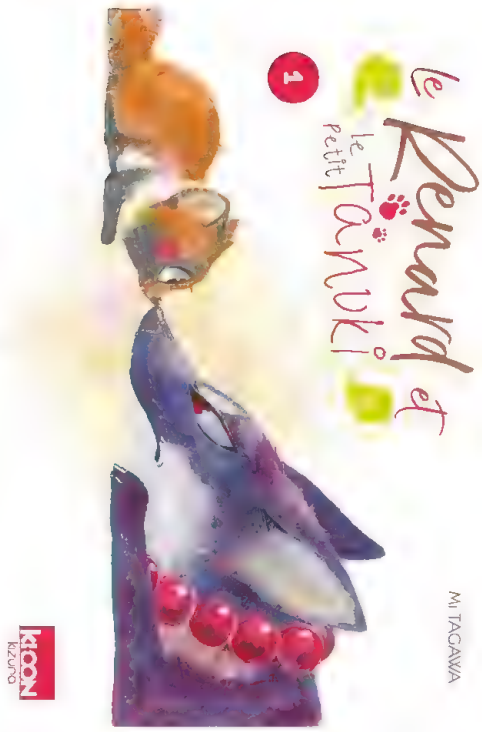
SPY x FAMILY © 2019 by Tatsuya Endo / SHUEISHA Inc

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Comédie, action et romance, le cocktail séduction d'un *James Bond* à taille humaine.

LE RENARD ET LE PETIT TANUKI

Petite perle douce pour Orange ?

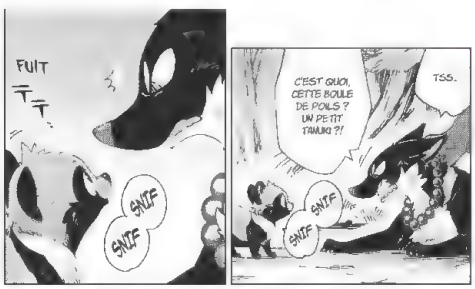


Auteur : Mi Tagawa
Genre : Disney
Éditeurs : Ki oon / Mag Garden
Tomes : 1 (3 tomes au Japon)
Date de sortie : 05/11/2020 (sauf Covid-19)

***AnimeLand* trempe sa plume dans l'encre, dégaine un bout de papier et s'adresse au petit papa Noël : voici des mangas qui promettent de belles versions *anime* ! Parmi eux, *Le Renard et le Petit Tanuki*, la nouvelle douceur des éditions Ki-oon signée de la talentueuse auteure Mi Tagawa.**

C'est un vrai petit coup de foudre ! *Le Renard et le Petit Tanuki* (*Kori Senman* en VO) se présente comme un très joli conte fantastique dans lequel un petit Tanuki du nom de Manpachi est chassé du foyer familial. La raison ? Il possède d'immenses pouvoirs qu'il maîtrise mal (ah, l'influence des *X-Men*...). En effet, il est capable d'absorber et d'assimiler les compétences d'autres animaux (comme All for One ?). Il est alors pris en charge par Senzo, un renard ultra puissant mais sous contrôle des Dieux. Privé de sa force destructrice, ce caractère de cochon doit donc élever Manpanchi afin qu'il serve dignement Amaterasu, la déesse du Soleil.
Avec ses faux airs d'Okami dans le fond, le récit regorge de qualités demandées par un show TV grand public : un duo attachant (le petit naïf tout mignon et le grand ronchon pas si mauvais), un design tout en rondeur plutôt abordable à assimiler pour un staff, un jeu de couleurs chatoyant permettant l'évasion, et une belle morale sur la filiation et le déterminisme. L'histoire ne manque pas d'action ni d'humour, et on verrait parfaitement le studio Orange s'occuper de cette adaptation après avoir été remarquable sur *Beastars*.
Hop hop hop ! On se réveille les producteurs !

Bruno de la Cruz



©2019 M. Tagawa

ÇA FERAIT UN BON ANIME :
du tout public, beau et bon !

JÉRÔME ALQUIE REDONNE DES COULEURS À

ALBATOR

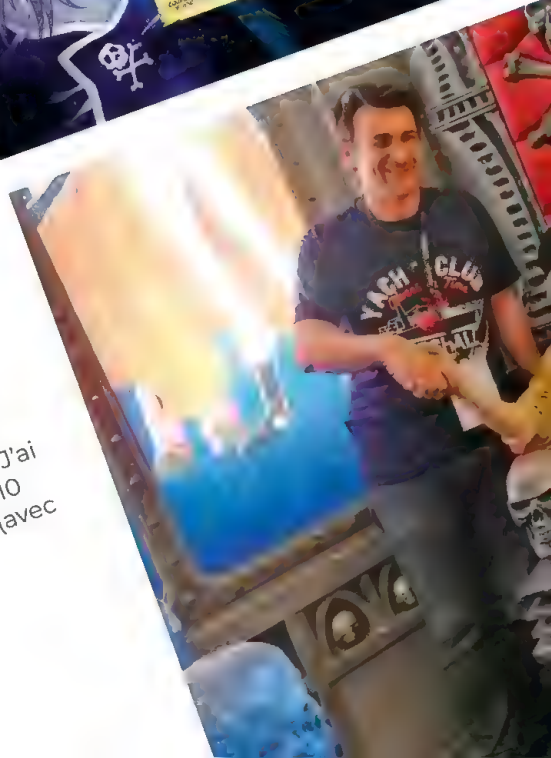
ENTRETIEN CONCLUSIF D'UNE TRILOGIE D'EXCEPTION

Les éditions Kana ont sorti en fin d'année dernière le troisième et dernier volet de la magnifique trilogie *Mémoire de l'Arcadia* réalisée avec talent par le français Jérôme Alquie. Entretien avec l'auteur qui excelle dans l'illustration hommage et désormais la BD de référence (dans les deux sens du mot).

© 1977 Leiji Matsumoto / AKITASHOTEN | © 2010 Leiji Matsumoto / AKITASHOTEN

AnimeLand : Bonjour Jérôme, on a pu vous connaître il y a longtemps pour votre travail d'illustrateur prolifique qui a su magnifiquement s'approprier les héros des *anime* de notre enfance, en premier lieu *Saint Seiya*. Qu'est-ce qui vous a amené finalement à faire de la BD chez Delcourt et désormais chez Kana ?

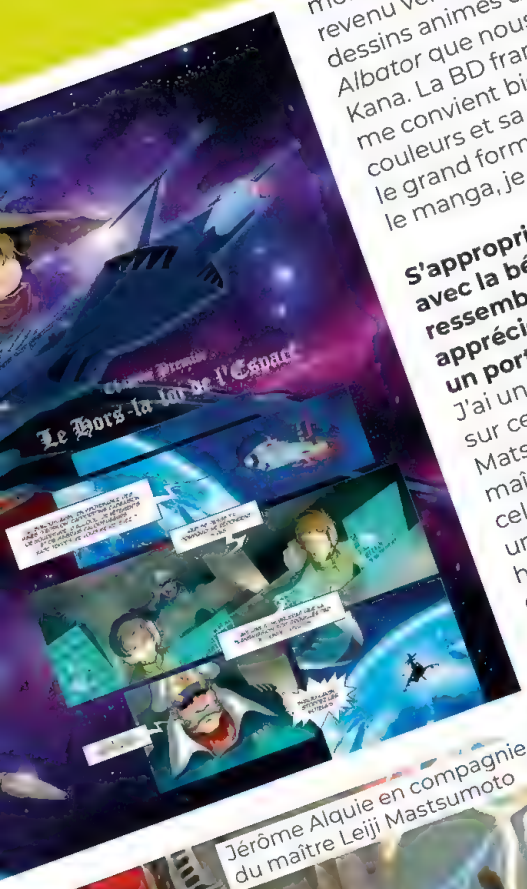
Jérôme Alquie : Bonjour ! Depuis mes très jeunes années j'ai toujours adoré les dessins animés japonais de la télévision. J'ai grandi avec *Récré A2* et plus tard avec le *Club Dorothée*, et très tôt j'ai rêvé de pouvoir un jour en faire un métier. Après un parcours un peu atypique, j'ai réussi à devenir professionnel dans le dessin, et j'ai eu la grande chance dans les années 2000 de pouvoir travailler sur de nombreuses illustrations sous licence, notamment pour des éditeurs de DVD sur *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Ulysse 31*, *Les Maîtres de l'univers*, *Cosmocats*, *Rémi sans famille*... J'ai découvert la BD en tant qu'auteur en 2010 avec *Surnaturels* aux éditions Delcourt (avec

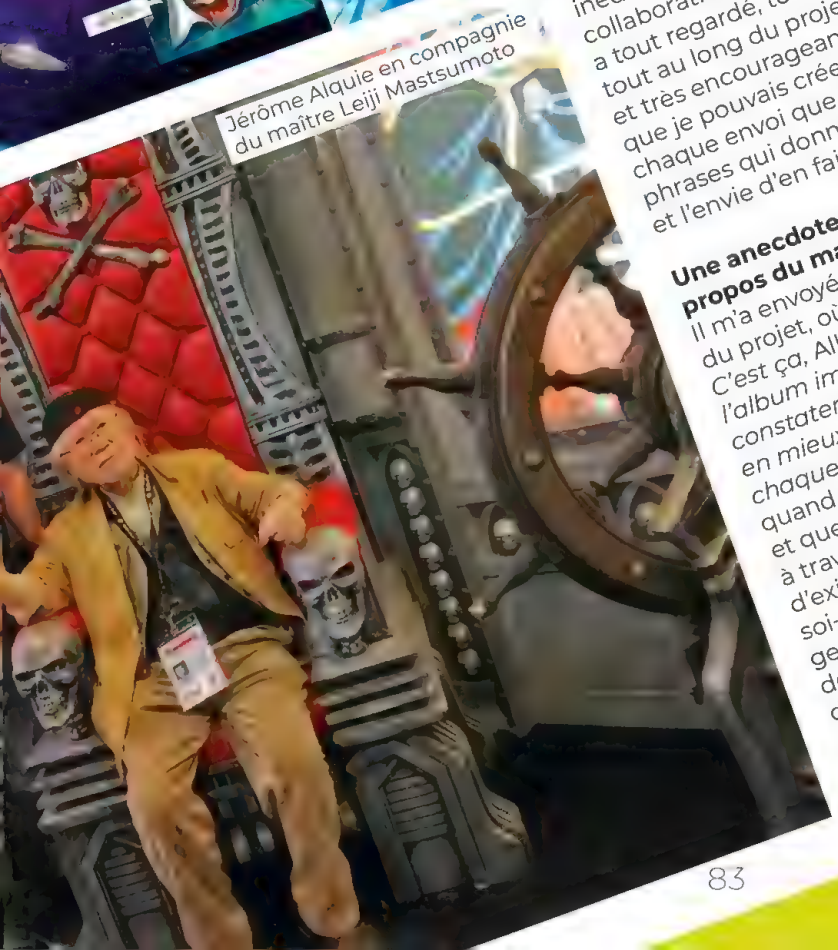


mon ami Arnaud Dollen au scénario) puis suis revenu vers mes premières amours pour les dessins animés des années 1980 avec le projet *Albator* que nous partageons avec l'éditeur Kana. La BD franco-belge est un support qui me convient bien, avec son contenu tout en couleurs et sa mise en page ambitieuse que le grand format permet plus facilement que le manga, je trouve.

S'approprier des personnages japonais avec la bénédiction des auteurs originaux ressemble à une consécration. Comment appréciez-vous aujourd'hui le fait d'être un porteur de flambeau ?

J'ai une chance incroyable d'avoir pu travailler sur ce projet avec la bénédiction de Leiji Matsumoto, et je mesure à quel point le maître m'a fait un véritable cadeau. J'ai vécu cela comme un honneur mais aussi comme une grande responsabilité : celle de porter haut les couleurs de son personnage si connu chez nous, dans le plus grand respect de son travail original et dans la plus grande fidélité de l'histoire qu'il avait mise en place il y a 43 ans, même si ce que je fais dans « Mémoires de l'Arcadia » est un *arc* narratif inédit. Ce fut durant trois ans une véritable collaboration, dans laquelle Leiji Matsumoto a tout regardé, tout vérifié, tout validé. Il a eu tout au long du projet un regard bienveillant et très encourageant, y compris pour tout ce que je pouvais créer d'inédit, commentant chaque envoi que nous lui faisions par des phrases qui donnaient une grande motivation et l'envie d'en faire encore plus.




Jérôme Alquie en compagnie du maître Leiji Mastsumoto

Une anecdote à partager avec nous à propos du maître ?

Il m'a envoyé un message très fort à la fin du projet, où il m'écrivait : « *C'est très bon. C'est ça, Albator. Je suis impatient de voir l'album imprimé. À chaque fois, j'ai pu constater que le dessin devenait de mieux en mieux, ce qui m'a donné du plaisir à chaque réception. Beau travail.* » Forcément, quand on est un fan de l'œuvre du maître, et que l'on a mis plusieurs années de sa vie à travailler d'arrache-pied avec un niveau d'exigence élevé pour donner le meilleur de soi-même sur ce projet collaboratif, c'est le genre de reconnaissance qui fait beaucoup de bien. Je ne sais pas si je suis un porteur de flambeau, mais en tout cas c'est un grand bonheur pour moi d'avoir pu mener jusqu'à la fin un tel projet, avec de formidables équipes franco-belges et japonaises à mes côtés.

Vous ouvrez la voie avec *Albator* chez Kana à d'autres adaptations de nos madeleines de Proust de l'enfance, telle celle annoncée sur *Goldorak* pour la fin 2021. Comment appréciez-vous cette position de chef de file ?
Kana est un formidable éditeur de manga. Il a pris son envol dans la douleur contre vents et marées de l'opinion publique sur le manga dans les années 1990. *AnimeLand* est né dans ces mêmes années, et vous savez de quoi je parle en évoquant la difficulté de défendre le manga dans les années 1990. Comme d'autres éditeurs, il a dû tenir bien fort la barre de son navire pour que le manga puisse être reconnu comme faisant partie du 9e art. D'une certaine manière, à cette époque, il était un Albator du manga (*sourire*), une sorte de porte-drapeau de la flamme du manga, luttant contre les avis généralisés de l'opinion publique qui en avait une mauvaise image, par méconnaissance entre autres. Je suis très heureux d'avoir fait ce projet avec ces pionniers du manga. Alors quand on a la chance de pouvoir réaliser le projet de « Mémoires de l'Arcadia » et d'être la locomotive de ce formidable train qu'est la collection Classics – dont le but est d'offrir des BD de « nouvelles aventures » aux héros de notre enfance, ceux des années 1980 qui ont ouvert la voie du manga en France, c'est une véritable chance et un honneur. Je suis très investi dans cette tâche ! J'aime à penser aussi qu'*Albator*, en plus d'être le premier de la collection, saura aussi être une belle carte de visite pour convaincre d'autres auteurs japonais de voir leurs héros adaptés en BD franco-belge, par des auteurs français qui ont baigné dans les mêmes années glorieuses de l'*anime* en France.

> **« CONVAINCRE D'AUTRES AUTEURS JAPONAIS DE VOIR LEURS HÉROS ADAPTÉS EN BD FRANCO-BELGE. »**

Quels sont les points majeurs qui distinguent votre *Albator* au final avec ce tome 3 de la version originale imaginée par Leiji Matsumoto ?
Bien entendu, mon *Albator* n'est pas « révolutionnaire ». Il se veut dans la lignée de celui de Leiji Matsumoto. Je ne voulais pas faire quelque chose de très différent, bien au contraire je désirais que les gens qui lisent l'album puissent se dire, comme ils me le disent souvent en dédicace « *voilà, ça c'est MON Albator ! Celui que j'ai connu quand j'étais enfant !* ». Pour ce faire, je devais bien entendu respecter un certain « cahier des charges » imposé par Matsumoto, comme le caractère de chacun des personnages présents dans l'œuvre originale, mais aussi les relations entre chaque personnage qu'il a créé (qu'une forte amitié ne devienne pas par exemple une histoire d'amour...). Je devais aussi me baser sur le manga de l'auteur, et donc être ancré dans l'histoire de *78*, avec les Sylvidres. Ce qui me convenait très bien puisque c'est la série que je trouve la plus emblématique et la plus riche. Mais sur cette base de continuité, j'ai eu de grandes libertés scénaristiques, en décrivant un *arc* inédit avec un nouvel antagoniste en la personne de Talika et des trois sœurs Sylvidres mutantes.

C'est-à-dire ?
Cela m'a permis de raconter de nouvelles aventures et d'aller plus loin dans les explications données à l'époque par Leiji Matsumoto. J'ai par exemple pu explorer

Leiji Mastsumoto & Jérôme Alquie

© 1977 Leiji Matsumoto (AKITASHOTEN) © 2019 Leiji Matsumoto (AKITASHOTEN) –

l'histoire de l'arrivée des toutes premières Sylvidres sur la Terre, à l'époque où l'humain n'habitait pas encore sa planète, et donner ainsi encore plus de légitimité aux Sylvidres de s'y rétablir aujourd'hui. J'ai pu exploiter les interrogations sur le sang rouge de la Reine Sylvidra, ou bien encore faire des liens avec des objets entraperçus dans l'œuvre originale comme l'urne ornée de flammes. Mais ce qui a été pour moi le plus excitant a été de travailler sur la faiblesse des héros et non leurs forces. Tout le monde connaît Albator comme ce héros impitoyable, ténébreux, indomptable… mais grâce au personnage de Mayu (Stellie en France), la petite fille à l'ocarina, j'ai pu aller chercher les fractures qui se cachent dans chacun des héros, à commencer par Albator lui-même. Et exploiter les doutes, les fêlures qui marquent notre chemin a été un vrai travail profond qui donne un deuxième niveau de lecture encore plus adulte à toute l'histoire. Une véritable plongée dans la psychologie des héros confrontés aux ténèbres abyssales comme dans le tome 2. Enfin le tome 3 m'a permis aussi d'offrir un rôle très important au personnage qui donne son nom à l'histoire : la mémoire de l'Arcadia, qui n'est autre que Tochiro, dont l'âme habite le vaisseau d'Albator. On le voit très peu dans l'œuvre originale et je voulais lui donner toute son importance dans le troisième tome.

Enfin, comme le tome 3 annonce la fin d'un cycle, quelle sera la suite pour vous ? Envie de poursuivre sur cet univers ou d'en embrasser un autre ?

J'ai beaucoup de plaisir à être sur la collection Classics, et pour rester dans les « anciennes », après le magnifique héros qu'est Albator, j'aimerais travailler sur *Les Chevaliers du Zodiaque* ou encore *Ulysse 31*… Ce sont des séries qui m'ont marqué fortement et j'aimerais pouvoir leur rendre hommage. Tout en faisant d'autres projets en parallèle, des projets plus personnels, et pas forcément sur des supports BD. J'ai la chance aussi d'être intervenant avec des enfants pour apprendre les techniques de BD et de dessin, de faire des expos, des illustrations de jeux vidéo, etc. C'est un métier très dense, qui demande beaucoup de travail et de sérieux, un peu (trop) solitaire parfois, mais qui vous apporte aussi beaucoup de satisfaction et de plaisir partagé. Je dis souvent que j'ai la chance de faire le plus beau métier du monde !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

Dragon Quest - La Quête de Dai

ON A VU

- Aya et la sorcière
- Superman : L'Homme de demain
- Harley Quinn
- Blood of Zeus
- Jujutsu Kaisen
- Burn the witch
- L'Odyssée de Choum
- Akudama Drive
- Dragon Quest - The Adventure of Dai
- No Guns Life - saison 1 cour 2
- Fire Force - saison 2
- The Idhun Chronicles

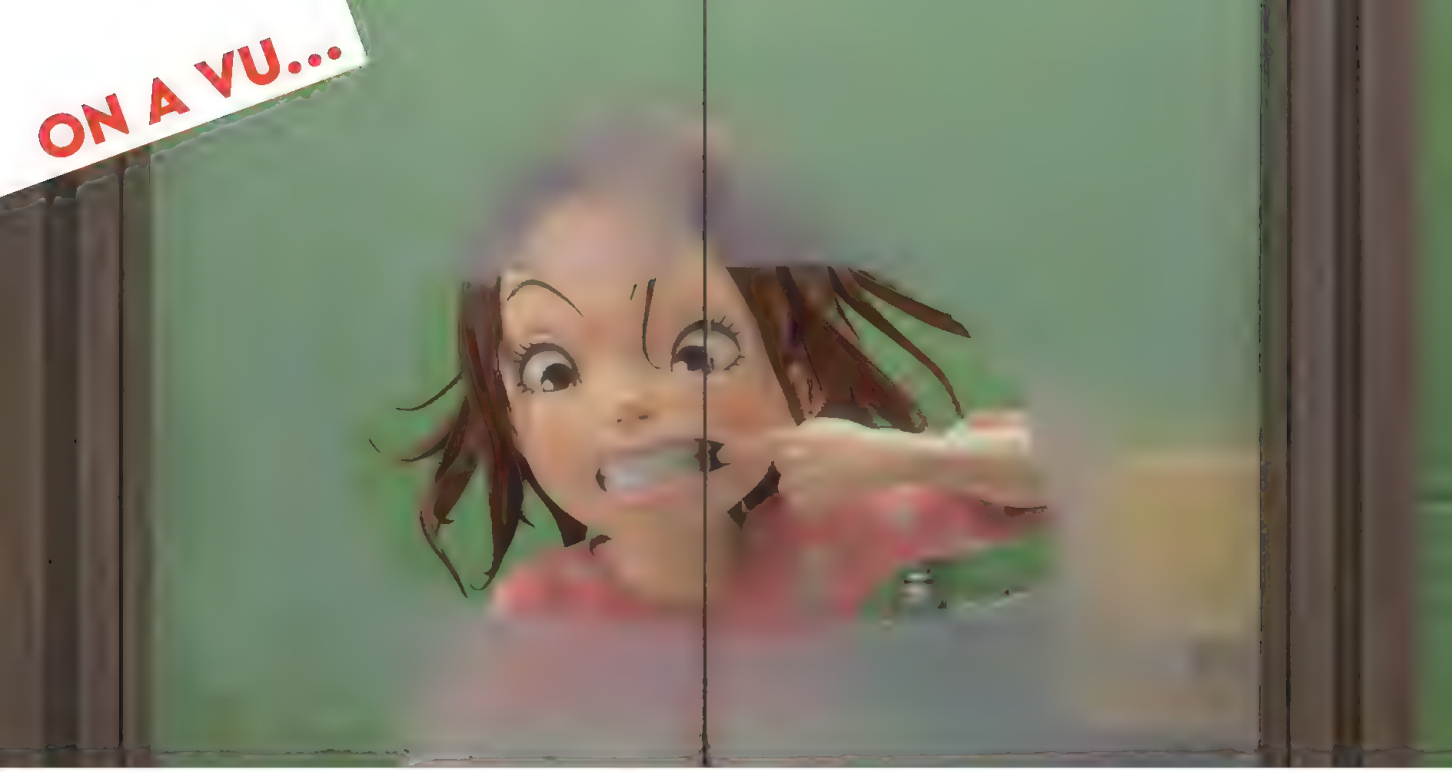
AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre sélection contrastée de nos coups de cœur et de nos coups de gueule, en attendant que les sorties reprennent plus fort en début d'année.

No Guns Life

Denno Co - © Mitsuhiso Tokuma Shoten - CyberCoil Product on Committee
Ronja, l'île de brigands © 2014 - INDIGRENA Astrid / Polygon Pictures inc



AYA ET LA SORCIÈRE

Petite douceur en 3D

Très décrié, le passage à la 3D du studio Ghibli se fait en douceur avec cette nouvelle réalisation de Miyazaki fils. Reprenant l'esprit du studio, il signe avec *Aya et la sorcière* un film léger parfait pour oublier 2020 et ses tracas et vole enfin de ses propres ailes.

Dans la famille Miyazaki, je demande... le fils. Et le studio Ghibli nous répond en ce début 2021 : *Aya et la sorcière*. Depuis *Les Contes de Terremer*, les relations entre Goro Miyazaki et le studio co-fondé par son père sont tumultueuses. Ses œuvres (dont *La Colline aux coquelicots* et *Ronja, fille de brigand*) divisent le public qui n'y retrouve pas la magie de celles du patriarche Miyazaki. Avec *Aya et la sorcière*, il y ajoute une difficulté supplémentaire : tourner un film en 3D face à une audience acquise aux quasi-aquarelles 2D du studio. D'ailleurs, il est vrai qu'*Aya et la sorcière* ne sera pas un grand cru pour celui-ci. Ne boudez pas votre plaisir pour autant ! C'est en revanche un film très plaisant à voir en famille pour oublier en 2021 une année 2020 qui fut plus que pénible. Et c'est surtout l'œuvre qui prouve que Goro peut faire du Miyazaki sans copier platement son père ou essayer de s'en détacher à tout prix. Il y imprime enfin sa propre patte, sa propre fantaisie et son côté rock'n'roll.

© Studio Ghibli/NHK

Aya et la sorcière conte l'histoire d'Aya, une orpheline abandonnée bébé par une sorcière rousse et qui, à l'aube de l'adolescence, se retrouve dans une famille d'accueil assez particulière. La sorcière, aux cheveux bleus, qui l'a choisie cherche une petite main pour faire toutes les tâches pénibles et l'homme aux oreilles pointues qui l'accompagne veut du calme pour ne pas déclencher tous les feux des Enfers. Et contrairement à l'orphelinat, ils ne sont pas près de céder aux caprices d'Aya. À moins que celle-ci ne parvienne à les charmer...

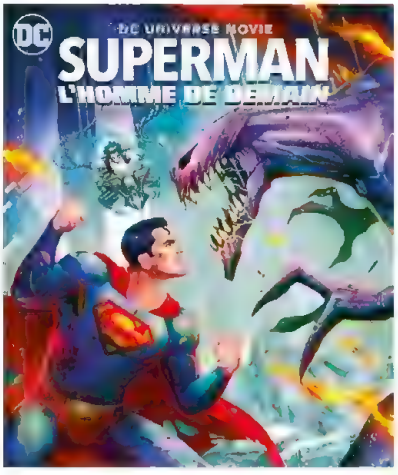
POP-ROCK ET CLINS D'ŒIL À GOGO

Si le film reprend une bonne partie des recettes de Hayao Miyazaki, la touche Goro se voit. Aya est une chipie égoïste qui fait tourner en bourrique son petit monde. Maligne, elle a comme la sorcière et le « démon » qui l'héberge un côté malfaisant qui la pousse à aller toujours un peu trop loin. Visuellement, en choisissant la 3D, le réalisateur évite la majorité des comparaisons qu'on pourrait faire avec son illustre géniteur. Malgré les craintes après les images promotionnelles, le résultat est – à quelques scènes près – loin d'être aussi désagréable et lisse qu'on pouvait le craindre. Certaines scènes (sur le toit de l'orphelinat, les séquences de concert, la poursuite d'ouverture...) sont même de toute beauté. Et le tempo, soutenu par une bande-son pop-rock enlevée, est mené tambour battant de la première scène à la toute dernière. Sans oublier une multiplication de clins d'œil à l'œuvre paternelle. Une poursuite avec une 2 CV, voiture préférée de Hayao, rappelant *Le Château de Cagliostro* et immatriculée MYA 13 CW, une référence à *Howl's Moving Castle* (*Le Château ambulant*) par-ci, une à *Kiki la petite sorcière* par-là, et même une au *Château dans le ciel*... *Aya et la sorcière* sera-t-il le film de la réconciliation entre le père et le fils ? En tout cas, entre le fils et le public, la réponse est oui. Pour qui cherche un *anime* léger et distrayant.

Stéphanie Chaptal

SUPERMAN: L'HOMME DE DEMAIN

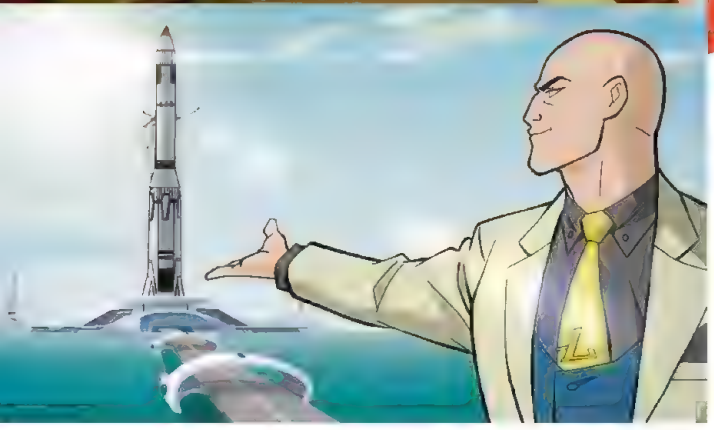
Retour vers un futur joyeux



Avec *Superman: L'homme de demain*, les films d'animation DC reviennent à un format plus classique. L'œuvre se veut un retour aux sources du mythe léger et pimenté sans grande originalité scénaristique. Un joli amuse-gueule en attendant la suite...

Après un final plutôt sombre avec *Justice League Dark : Apokolips Wars* (voir notre critique dans *AnimeLand* n° 231), DC Universe Animated Original Movies signe un énième reboot. C'est-à-dire qu'il repart aux sources avec un *Superman: L'homme de demain* nettement plus léger à défaut d'être franchement original. S'inspirant de deux romans, *Superman : American Alien* de Max Landis et *DC Universe : Last Sons* d'Alan Grant ainsi que d'une série de comics disponibles en numérique depuis avril 2020, il narre les débuts de Superman. Ici, Clark Kent, fraîchement débarqué comme stagiaire au Daily Planet, commence à peine à se servir de ses pouvoirs, avec un costume bricolé, sans savoir d'où il est originaire exactement. Ses débuts vont attirer sur lui l'attention de

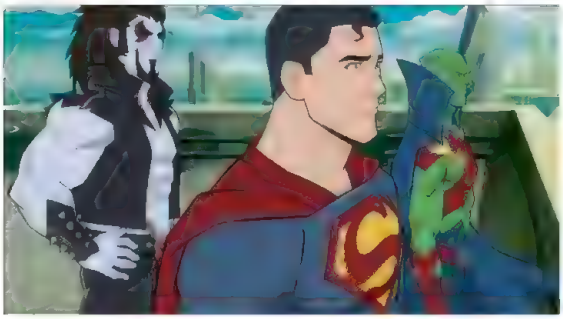
© 2020 Warner Bros. Animation



la presse en la personne de Lois Lane, de Lex Luthor et deux E. T. très différents : Martian Manhunter et Lobo.

FEEL GOOD, MAIS PAS QUE...

Avec son côté « feel good » assumé, *Superman: Man of Tomorrow* peut servir de point d'entrée à ceux qui ne connaissent pas l'univers de Superman, ou qui n'en ont qu'une vision très lointaine. Pour les fans assumés du super-héros, il offre un plaisir « doudou » après la violence et la noirceur du précédent opus. Sachez tout de même que tout n'est pas que douceur dans cette histoire. Comme sa contrepartie en série *live action*, DC Animation y ajoute une patte politique. On y parle d'accueillir ou non les « aliens », ce qui résonne fortement avec certaines préoccupations actuelles aux États-Unis où le film a été réalisé. L'ennemi est d'ailleurs un Terrien, Parasite, victime d'un accident et non les aliens affolant la population. Pour le côté mélodramatique de l'histoire, celui-ci



se sacrifiera à la fin, laissant une femme enceinte et une petite fille en deuil. Si la pudeur est une de vos valeurs éducatives, éloignez les jeunes enfants. La présence de Lobo annonce des scènes violentes, un discours fleuri et une scène de drague de Lois d'une lourdeur éléphantesque. Et parmi les moments plus lestes, nous avons un Superman nu se battant contre un biker de l'espace devant la foule de Metropolis avec un gros plan sur son postérieur. Cela fournira une

excuse parfaite à Martha Kent pour fournir un costume plus adapté au combat à son rejeton et lui donner son apparence classique, slip par-dessus le collant compris.

Graphiquement, l'animation connaît un léger relooking avec des contours plus épais pour mieux détacher les personnages du fond et une Metropolis toujours aussi lumineuse mais aux teintes plus vives, plus optimistes. Le tout forme une relance en douceur de l'univers et un nouveau point de départ réussi pour les animations DC. D'autant qu'hormis Wonder Woman et The Flash totalement absents du film, les bases sont posées pour un retour de la Justice League au complet ou des aventures spatiales, voire l'arrivée d'une certaine Supergirl ?

Stéphanie Chaptal

HARLEY QUINN

Explosions et vilaines filles

Alors que la deuxième saison s'est achevée aux États-Unis et qu'une troisième est en préparation, la série *Harley Quinn* est diffusée depuis le 15 octobre sur Toonami. Débarrassée de son Joker toxique, la gymnaste la plus explosive de DC part à la conquête de Gotham ! Foncez, c'est férocement drôle !

Née dans la série animée *Batman* de Paul Dini et Bruce Timm dans les années 1990, Harley Quinn est l'un des personnages les plus intéressants de Gotham City qui, de dessins animés en comics ou en films plus ou moins bons, a su sortir de l'ombre du Joker pour acquérir sa propre personnalité. Cette série d'animation à sa gloire, s'adressant clairement à une population adulte, même si recommandée aux 12 ans et plus en France, en est la preuve brillante et hilarante. Dès le premier épisode, le ton est donné. Sous des dehors loufoques, Harley Quinn va taper là où cela fait mal pour le patriarcat ! À savoir... dans les bourses et le cordon de la bourse.

HUMOUR CORROSIF POUR THÉMATIQUES SOMBRES

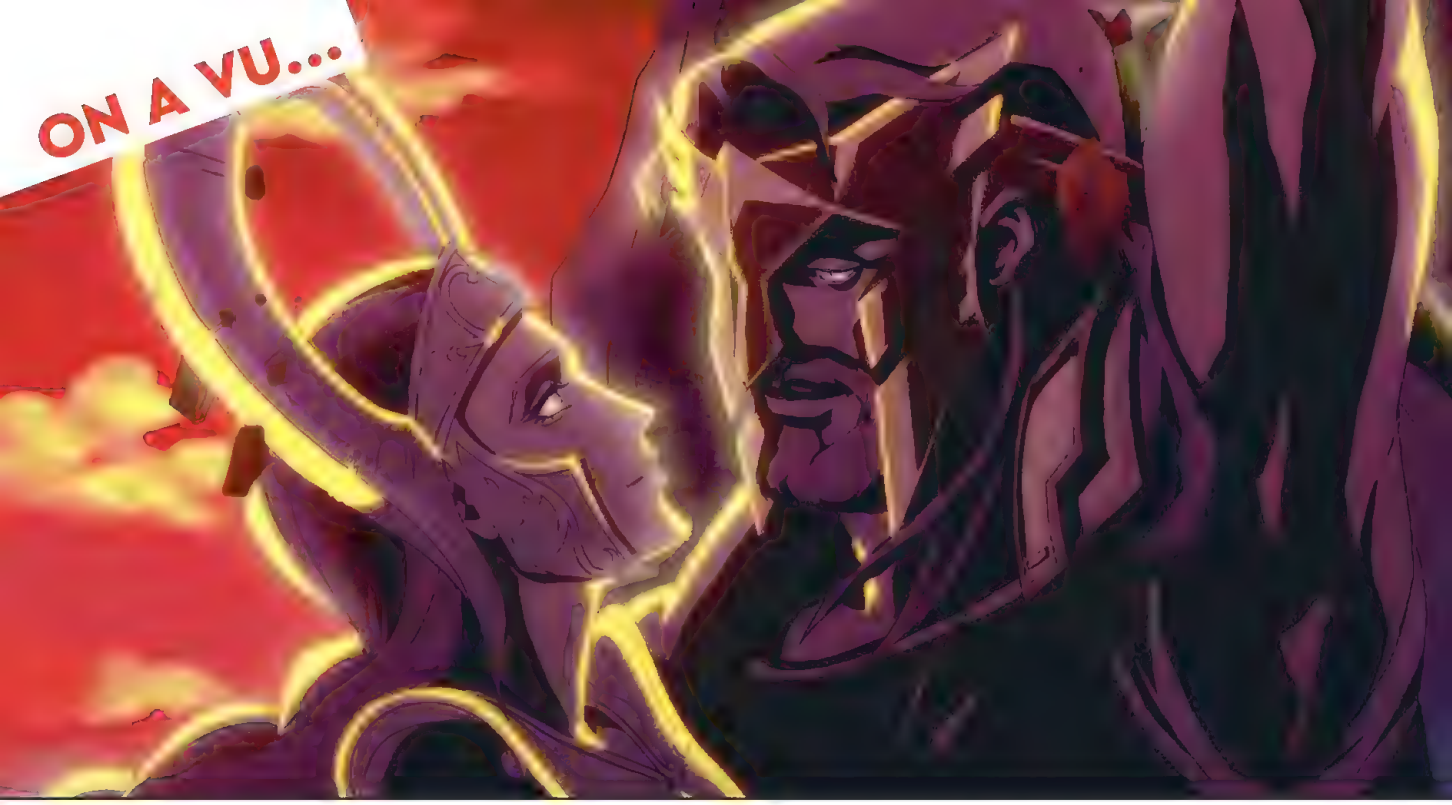
Laissée à croupir pendant un an à Arkham par son « poussin d'amour », Harley Quinn se décide enfin à quitter le Joker et ne

© DC entertainment/Warner Bros. 2019 2020

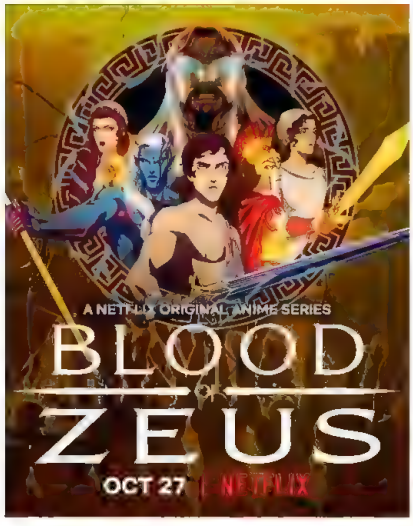
rêve que d'une chose : intégrer la Legion of Doom, ce qu'aucune super-vilaine n'a pu faire seule, la dernière candidate ayant été métamorphosée en code général des impôts. Elle va emménager avec Poison Ivy et se constituer son propre groupe de super-vilains avec King Shark, Mister Psycho, Clayface ou Kite-Man... La première saison sera consacrée à une guerre acharnée entre un Joker n'acceptant pas d'avoir été largué comme une vieille chaussette et une Harley Quinn cherchant sa propre voie. La deuxième, qui n'est pas encore diffusée en France, verra Harley s'opposer à l'Injustice League pour le contrôle de Gotham en l'absence de Batman et du Joker.

Si l'intrigue principale se poursuit d'un épisode à l'autre, chacun d'entre eux est également indépendant comme dans une bonne sitcom. *Harley Quinn* n'hésite d'ailleurs pas à exploiter les codes du genre avec le voisin grognon et raciste ou le bar servant de Pôle Emploi criminel, refuge d'Harley et de sa bande. Ou encore la tension sensuelle entre les deux personnages principaux dont on se demande s'ils finiront enfin ensemble, comme dans les bandes dessinées. Ils offrent des tranches de vie quotidienne de super-vilains aussi basiques qu'« obtenir le bon permis pour faire construire sa tanière par un entrepreneur compétent », « trouver des sous-fifres » ou « quel costume pour un passage TV imprévu », tout en abordant des thèmes aussi sombres que les relations abusives, le stress post-traumatique ou aussi sérieux que le racisme, le sexisme ou la précarité de l'emploi. L'ensemble se fait en mélangeant une animation particulièrement colorée et joyeuse typique des dessins animés les plus enfantins, des scènes assez sanglantes et explosives, et un humour cynique et délicieusement corrosif. Sans oublier de nombreux clins d'œil aux films, qu'ils soient dans l'univers de Batman (avec Bane doublé en VO par une femme par exemple) ou non, comme Franck le coloc de Poison Ivy, digne cousin d'Audrey dans *La Petite Boutique des horreurs*. Un régal à réserver à un public averti !

Stéphanie Chaptal



BLOOD OF ZEUS



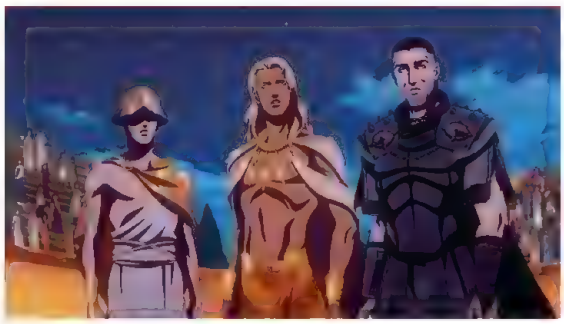
Les marivaudages divins finissent mal...

Quand le studio derrière *Castlevania* s'attaque à la mythologie grecque, cela donne *Blood of Zeus* : une série pop-corn en huit épisodes de trente minutes qui ne se prend pas au sérieux. Parfaite pour buller au fond de son canapé, à condition de laisser l'exactitude mythique très très loin de son esprit.

On ne change pas une équipe qui gagne ! Après leur avoir confié la réalisation de *Castlevania* (cf. *AnimeLand* n° 231), de *Seis Manos*, et avant une série encore non datée à venir parlant d'une version futuristique du Ramananya, Netflix a demandé à Powerhouse Animation de lui faire une série basée sur la mythologie grecque... Le résultat est un grand mélange des meilleures histoires de cette mythologie repassé à la sauce Hollywood et telenovelas. En effet, après avoir éradiqué les Titans, les dieux olympiens ont dû livrer une guerre sans merci à leurs demi-frères les Géants. Grâce à Zeus, ils ont gagné et la Terre est prospère. Mais s'il est dieu, Zeus n'en reste pas moins homme... plutôt volage. Il va fricoter avec une mortelle encourant la haine définitive de sa sœur et épouse, Héra. Celle-ci passera ses nerfs sur l'aimée, Electra, et sur ses deux jumeaux dont un seul, Héron, est fils de dieu. L'autre, ayant mangé de la chair de Géant, deviendra le démon en chef et sera l'instrument de sa vengeance. Lorsque notre histoire débute, Héron vit pauvrement avec sa mère près d'une cité qui se trouve sur le trajet des démons. Alexia, Amazone et cheffe des Troyens, arrivera-t-elle à le convaincre de l'aider ?

Vous l'aurez compris, quiconque a la moindre notion de mythologique grecque va devoir sérieusement serrer les dents en regardant

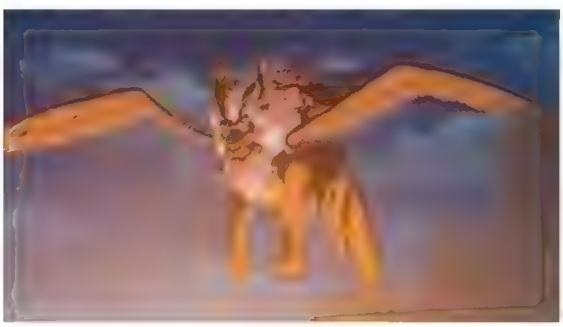
© 2020 Crunchy Origin, LLC



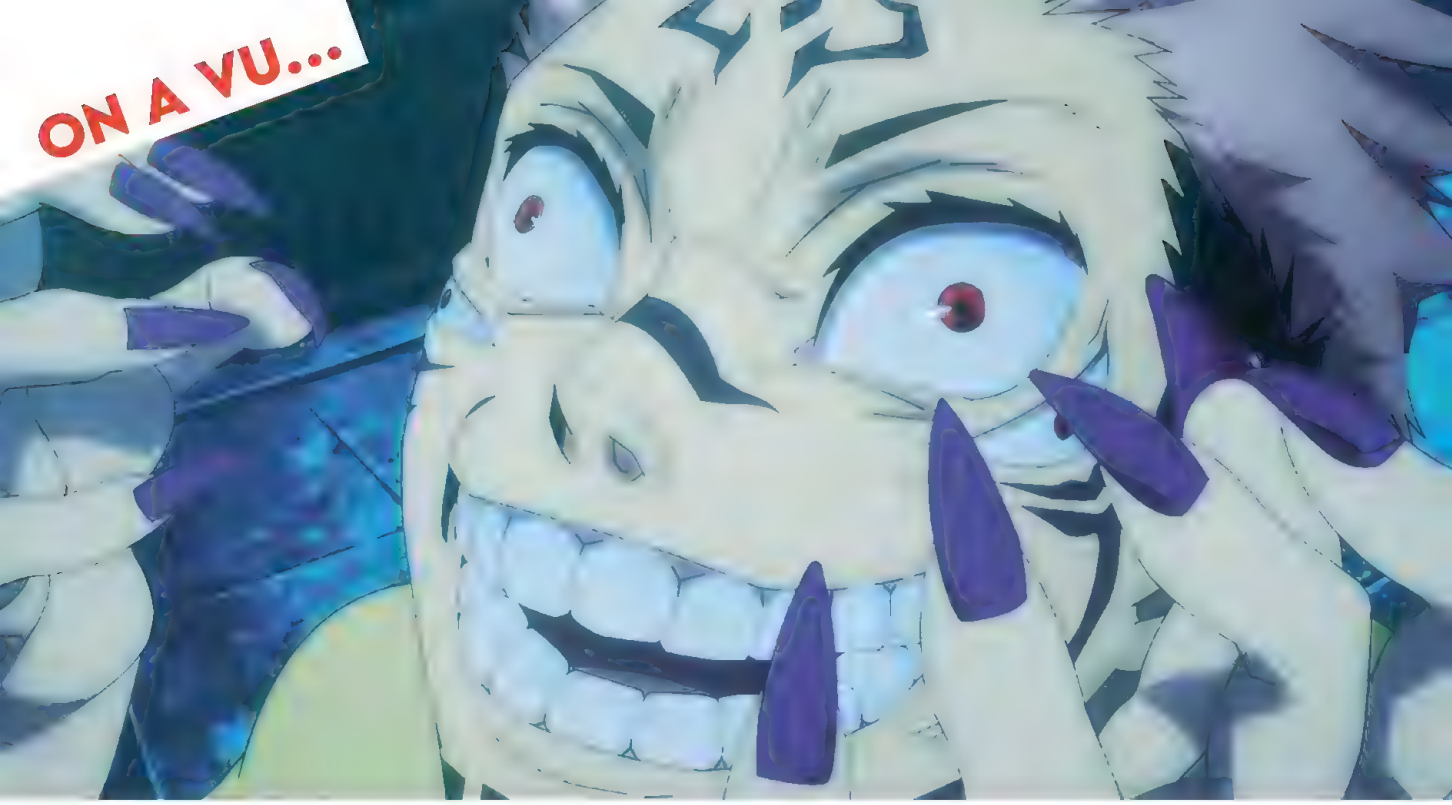
cette série, dès l'instant où Cerbère, devenu simple chien renifleur, perd l'une de ses têtes. À croire que scénaristes et réalisateur ont pris comme source d'inspiration les deux films *Le Choc des Titans* (et ont d'ailleurs intégré la chouette Buba à l'histoire) et le *Troie* de 2004 avec Brad Pitt et Orlando Bloom. Ils n'ont même pas pris le soin de nommer tous les dieux : Apollon et Hermès sont régulièrement confondus dans les sous-titres et ce pauvre Héphaïstos reste « god 6 » jusqu'au bout. Tout en y ajoutant une bonne dose de pathos freudien et de chamaillerie de couples dignes des meilleures telenovelas, et une collection de kaïjus à faire pâlir d'envie la Toei en guise de géants ! Les rebondissements se voient donc venir de très très loin, mais l'histoire reste plaisante même si les deux premiers épisodes sont lents à démarrer. Les huit épisodes d'une trentaine de minutes chacun se regardent agréablement en une ou deux soirées TV avec la bonne dose de pop-corn.

Il faut dire que, même si *Blood of Zeus* est loin d'arriver à la cheville d'un *Castlevania*, la série bénéficie du savoir-faire de Powerhouse Animation pour réaliser des scènes d'action impressionnantes et surtout pour sélectionner avec soin les voix de leurs personnages. Seul bémol si vous regardez la série en VO, Jason O'Mara qui joue Zeus incarne également très régulièrement Batman pour le DC Animated Universe (en alternance avec Kevin Conroy), ce qui rend certaines lignes de dialogues assez perturbantes à entendre. Et la saison 1 s'achève sur la fin de la Seconde Guerre entre les dieux et les géants... tout en laissant la porte grande ouverte à une saison 2 par l'arrivée d'Hadès à la toute dernière minute.

Stéphanie Chaptal



ON A VU...

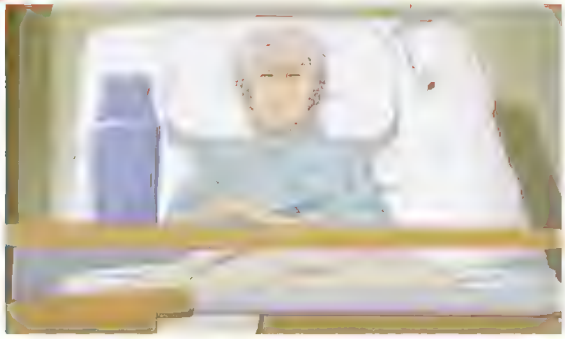


JUJUTSU KAISEN

Du grand sur petit écran

Après le carton du manga en librairie (voir *AnimeLand* n° 232), *Jujutsu Kaisen* passe l'examen de l'adaptation TV. Avec un studio MAPPA sur tous les fronts, quel sort est réservé à ce *shônen* occulte, de qualité largement nécrosée par une forte demande d'action ?

Nous sommes suffisamment revenus sur la situation du studio MAPPA qui, entre la dernière saison des *Titans* et les futurs gros *shônen* en cours d'adaptation, doit répartir comme il faut ses forces. Pour *Jujutsu Kaisen*, il est plutôt surprenant de voir l'absence du réalisateur principal Park Seong-Hu (*The God of High School*) sur les premiers épisodes de la série. D'ordinaire, le poste demande de livrer un épisode « vitrine » donnant le ton du show. Park Seong-Hu semble se contenter d'un rôle de superviseur tant on ne retrouve pas son habituel jeu de caméra. Qu'à cela ne tienne, cela ressemble assez à « une série d'animateurs », et il y a suffisamment de talents à ses côtés (avec des invités tels que Hiroaki Ando ou Yoshiaki Kawajiri !) pour pondre un rendu punchy et respecter l'aspect défouloir du manga d'Akutami Gege. Surtout, le récit ne se perd pas en palabres : on va à l'essentiel pour exposer les enjeux, les différents personnages et envoyer de la castagne de qualité !
C'est avec soulagement qu'on vérifie que MAPPA tient le planning : au moment



de lâcher les premiers teasers vidéo, des morceaux de l'épisode 3 étaient déjà dedans. Grâce à un *character design* de l'excellent Tadashi Hiramatsu (*Yuri!!! on Ice*) et une équipe concentrant ses forces dans les moments intenses, l'*anime* se présente comme un portage digne et spectaculaire, n'hésitant pas à revisiter les chorégraphies de l'œuvre principale.

On ne peut pas dire que la série présente une identité très forte en termes de vision (peu de ruptures de ton, de digestion du manga), et si artistiquement on attendra de voir le traitement des *arcs* futurs, on note de belles intentions comme cet aspect « calligraphie » donné aux pouvoirs/invocations des héros, ainsi que l'incrustation volontairement grossière des démons dans notre monde. MAPPA n'est pas passé à côté de son rendez-vous.

Bruno de la Cruz

DES OP ET ED DÉJÀ DANS LA COUR DES GRANDS ?

Dans le milieu de l'*anime*, on dit parfois que le tiers-temps dédié à un OP est un indicateur sur la qualité de la série. On ne compte plus les contre-exemples, mais on peut se dire que Jujutsu Kaisen est bien lotie ! L'opening est une merveille d'ambiance horrifique et surnaturelle qui joue avec la dualité d'un monde où évoluent les démons. Une explosion sous un montage de scènes en rapport avec la série, qui l'est dès le troisième. Magie rehaussée, avec incrustation à l'animation et à la rotoscopie. Enfin, dans un registre plus fun encore, l'ending met en scène les personnages de la série dansant sur un rythme kitsch. Avec sa mélodie reggae, les designs épurés et son animation au rabais, on a l'impression d'être tombé dans un épisode de Naruto !

© Cege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

BURN THE WITCH

Des sorcières bien a(n)imées

Près de cinq ans après la première saison, la suite tant attendue de l'*anime Re:Zero* est enfin diffusée sur Crunchyroll. Après avoir été longtemps retardée par l'épidémie de Covid-19, la production du studio White Fox est-elle à la hauteur des attentes ?

C'est sous forme de trois généreux épisodes – et d'un long-métrage récap' – que les premières aventures du manga *Burn the witch* sont adaptées. Après un premier teaser très rassurant, le projet, à suivre sur Crunchyroll et ADN, est définitivement satisfaisant. En attendant de découvrir la version *anime* de l'ultime *arc* du manga *Bleach*, la fanbase de Tite Kubo peut se réjouir tant *Burn the witch* accumule les qualités à l'écran. Le studio Colorido (*Le Mystère des Pingouins*) délivre une animation digne d'un long format, avec des couleurs pimpantes (très peu de graduations d'ombres) et un rythme soutenu, ce qui est sa marque de fabrique. C'est le collectif Team Yamahitsuji – le nom du département du réalisateur Tatsurô Kawano (ex-Gainax et Tatsunoko) – qui mène le projet ici, et cette nouvelle génération a du talent à revendre.

© Tite Kubo/SHUEISHA, BURN THE WITCH Committee

12 YEARS AFTER

Pour situer l'œuvre, il est bon de rappeler que *Burn the witch* se présente comme le pendant occidental de *Bleach*, prenant place dans une Londres à deux visages, avec et sans fantaisie. Le récit s'insère douze ans après l'*arc* de la Guerre de mille ans, et deux petites années après la fin du manga phare de Tite Kubo. Il ne faut pas, en l'état, s'attendre à une formule totalement identique à celle des aventures d'Ichigo Kurosaki, même si son esprit n'est pas si éloigné.

Nous retrouvons un duo de sorcières, Ninii (la petite blonde carriériste au tempérament de feu) et Nihashi (la grande brune solitaire attirée par l'argent), armé d'une petite trompette/pistolet servant de baguette magique. Le binôme doit protéger la population des attaques de dragons maléfiques capables de contaminer des humains et de les transformer (72 % des décès humains sont le fruit d'attaques de dragons). Nous avons des combats à distance, loin donc des corps-à-corps de *Bleach*, et l'auteur s'en donne à cœur joie pour varier les attaques. Cette recette fait encore la part belle à l'art de Kubo pour les designs (personnages branchés, travail sur les habits et les coupes de cheveux) et son goût pour le divertissement décalé, le temps d'une prise de bec ou quand les esprits s'échauffent. Parmi les scènes les plus impressionnantes, on compte cette course-poursuite dans la ville modélisée en 3D en beaux plans-séquences. Enfin, on retiendra l'émergence de la comédienne de doublage Yuina Yamada dans le rôle de Nihashi dans la version originale.

Pour le reste, il faut avouer que la formule est convenue bien que parfaitement divertissante. *Burn the witch* est donc un très joli portage, généreux, soigné, fun et qui évite la citation pure à défaut d'être une œuvre bousculant les habitudes du *Jump* par son scénario ou son univers.

Bruno de la Cruz

BIENTÔT CHEZ GLÉNAT

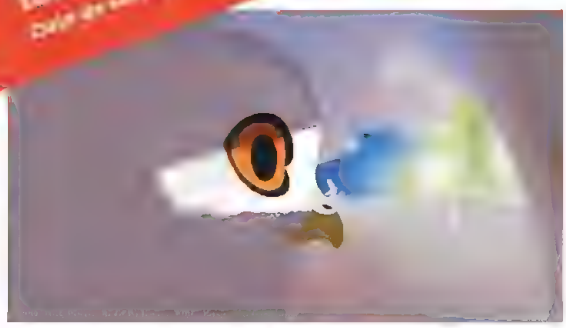
L'ODYSSÉE DE CHOUM

Un moyen-métrage débordant de tendresse

C'est une véritable bouffée de tendresse qu'insuffle *L'Odyssée de Choum*, du nom d'une petite chouette fraîchement tombée du nid. Récompensé notamment lors du dernier Festival d'Annecy, ce joli film illustre très bien la définition du film familial, et on en vient à regretter qu'il soit si court.

Nous sommes en Louisiane, en bord du Golfe du Mexique, dans une petite ville portuaire avec ses maisons sur pilotis, son phare, son bayou pas très loin... Deux œufs abandonnés dans un nid sont dérangés par un écureuil cherchant un refuge face à une tempête qui s'annonce. De l'un d'eux éclot la petite chouette Choum, dont le nom ne sera en réalité jamais prononcé. Par une succession de petits événements, Choum et le second œuf se retrouvent sur le plancher des vaches. Commence pour eux deux la découverte du monde, peuplé d'animaux très divers, alligator, loutre, hérons, humains... tous bienveillants pour ces deux orphelins en quête d'une famille d'adoption. Alors qu'ils sont séparés par le sort, le petit œuf finit par laisser apparaître une seconde chouette, baptisée par deux enfants Spouic. Choum et Spouic se retrouveront-ils ?
Dans ce concentré de tendresse où les deux chouettes sont en symbiose avec l'environnement, les comportements sont sans doute un peu trop anthropomorphiques, la nature ne se montre pas aussi altruiste dans la « vraie » vie, mais on adopte très vite

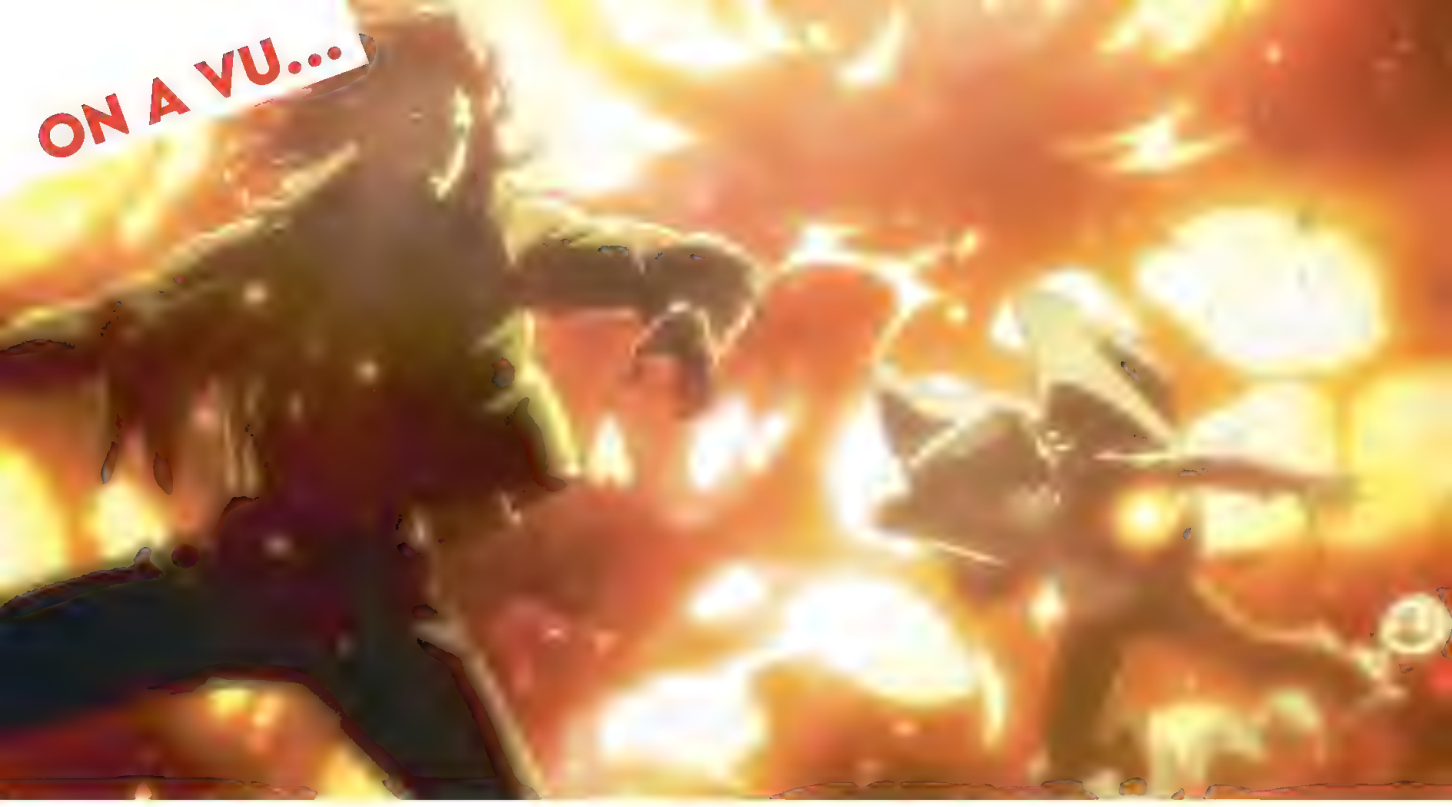
© 2019 Picolo Pictures, BardafProductions- RTBF- Keimet - Tous droits réservés



Choum qui bénéficie d'une animation très expressive, comme l'ensemble des animaux. Le choix du réalisateur Julien Bisaro de couleurs pastel et de formes non détourées (comme dans le récent *Calamity*, sur un tout autre sujet) accentue la douceur du propos, même dans les moments plus intenses. Plusieurs scènes rappellent assez nettement les séquences naturalistes de *Totoro*, où Mei et sa sœur poursuivent Chû et Chibi Totoro avant que chacun parte de son côté. Même souci de privilégier l'harmonie et la cohabitation pacifique avec la nature, même sentiment de faire partie d'un grand tout. *L'Odyssée de Choum* a reçu le Cristal pour une production télévisuelle au dernier Festival d'Annecy. Il est pour l'heure seulement visible en DVD grâce aux bons soins des Films du Préau, proposé avec deux courts métrages d'animation également intéressants : *Le Nid* de l'Allemande Sonja Rohleder qui réinterprète avec humour la parade nuptiale de l'oiseau de paradis ; et *L'Oiseau et la Baleine*, émouvant récit d'un volatile piégé dans une cage qu'essaie de sauver une baleine à la suite d'un naufrage. Entièrement peinte à la gouache, couche après couche, c'est une véritable performance pour une histoire autrement tragique, qu'il serait conseillé de voir AVANT *L'Odyssée de Choum*, pour qu'il ne reste surtout que la tendresse.

Sébastien Célimon

ON A VU...



AKUDAMA DRIVE

Quand Pierrot assume son originalité !

Après s'être fait un nom dans le portage fleuve (*Bleach, GTO, Yu Yu Hakusho, Boruto*), le studio Pierrot n'oublie pas l'original et propose avec *Akudama Drive* une série adulte sans complexe et totalement défoulante !

S'il est inutile de revenir sur l'importance du soutien dont a besoin la production originale, il faut souligner le double défi que se lance Pierrot ici. En imaginant le projet *Akudama Drive*, l'auteur Kodaka Kazutaka (créateur de la série de jeux *Danganronpa*) n'affole pas les sponsors ou les chaînes TV. En effet, non seulement le récit met en scène des voyous dans un Japon cyberpunk divisé en deux (le Kansai y est indépendant !), mais en plus il est violent. L'ensemble est bien désamorcé par un certain humour né de son aspect kitch et démesurément débile, mais quand même, le contexte entre en compte au moment de mesurer l'audace d'un *anime*.

Mais voyons les choses dans l'ordre : le scénario met en scène un groupe de malfrats (les Akudama), dont les plus recherchés sont chargés de sauver un prisonnier condamné à mort (une loi toujours en vigueur au Japon) lors de leur première mission. L'équipe, ou plutôt une somme d'individualités, réunit de sacrés gagas : entre le Bagarreur,

©Pierrot, TooKyo Games/Akudama Drive Production Committee

la Doctoresse ou le Hacker... Si l'originalité n'est pas folle, leur propension à choisir la violence pour régler tout différend fait le spectacle. Et c'est là-dessus que le « second effet Kiss Cool » intervient puisque tout devient possible à l'écran. La Doctoresse, par exemple, est capable de s'auto-soigner après avoir été égorgée, tandis que l'Égorgeur ne contrôle plus ses pulsions quand il voit la couleur rouge ! Cette folie vite frénétique amène un lot considérable d'actions et il devient difficile d'anticiper la moindre scène. Une instabilité aussi symbolisée par le Voyou (une petite frappe experte en mytho !) et la « Personne Ordinaire » (Ippanjin), une jeune fille capable de berner tout le monde sans le vouloir ou presque !

CROIRE EN SES IDÉES

Avec sa densité urbaine, ses ambiances couleurs rappelant *Akira/Blade Runner* et ses personnages tarés, le danger semble permanent dans cette ville. Un penchant artistique là aussi peu rafraîchissant au final mais très bien rendu. C'est d'ailleurs un constat que l'on peut faire pour chaque compartiment de la production : quand la technique est là, toute idée est bonne. Le *character design* chargé[1] est déjà vu ? Qu'importe, son ambition se voit récompensée par une vraie qualité de dessin et une animation généreuse. Quand bien même cette baston dans le salon (épisode 2) paraît cliché, son exécution est louable et jusqu'au-boutiste. Oui, tout paraît abusé, mais la production ne prête pas le flanc à la critique et cela concerne autant le soin porté à la photo qu'au montage, à l'image des plans de transition qui se forment tel un puzzle. Un excellent démarrage donc, confirmant le talent d'un Tomohisa Taguchi qui s'émancipe de Toei Animation après le dernier film *Digimon* pour réaliser *Akudama Drive*, certainement l'un des originaux les plus réussis de Pierrot.

Bruno de la Cruz

1. Notez que la vétéran Cindy Yamauchi a adapté les designs pour l'animation

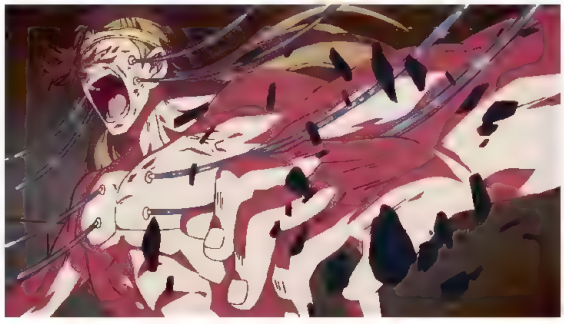
ON A VU...

DRAGON QUEST – THE ADVENTURE OF DAI

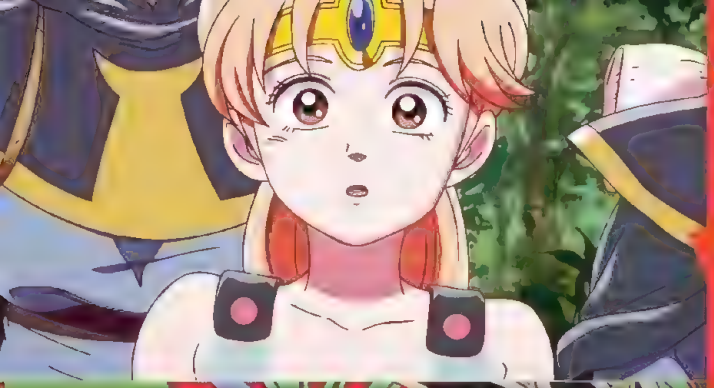
Un reboot qui botte bien !

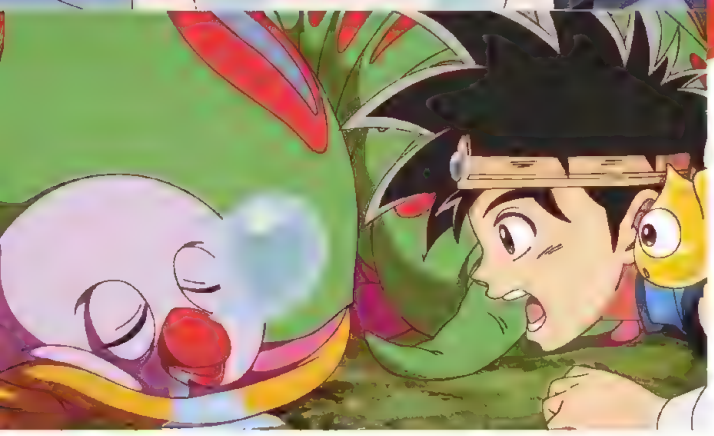
La franchise *Dragon Quest* est de retour en 2020 ! Tandis qu'une nouvelle édition ultime de *Dragon Quest XI S* arrive sur les consoles en fin d'année, Toei Animation produit un reboot qui bénéficie d'une toute nouvelle approche artistique. Alors, t'es en forme, Dai ?

La série de jeux vidéo *Dragon Quest* a profité de plusieurs portages *anime*. Si la version de 1991 est arrivée sur nos petits écrans sous le titre de *Fly*, popularisant la franchise dans l'Hexagone (les jeux sont longtemps restés inédits par ailleurs), elle existe au milieu de multiples adaptations. Outre la récente production vue sur Netflix, on regrettera de ne pas avoir eu *Dragon Quest III* (1989), coréalisée par un certain Rintarô. M'enfin, cette version de 2020 se présente comme un pur reboot de celle de 1991, collant aux propos du manga phare *Dai no Daibouken* de Kôji Inada/Riku Sanjô et affirmant l'adapter en intégralité. Et c'est tant mieux car cette série d'*heroic fantasy* propose un vaste monde gorgé de créatures, de guerriers, d'invocations magiques, de princesses... Une aventure, une



© SANJO RIKU, INADA KOJI/ SHUEISHA, The Adventure of Dai, Project © SQUARE ENIX CO., LTD

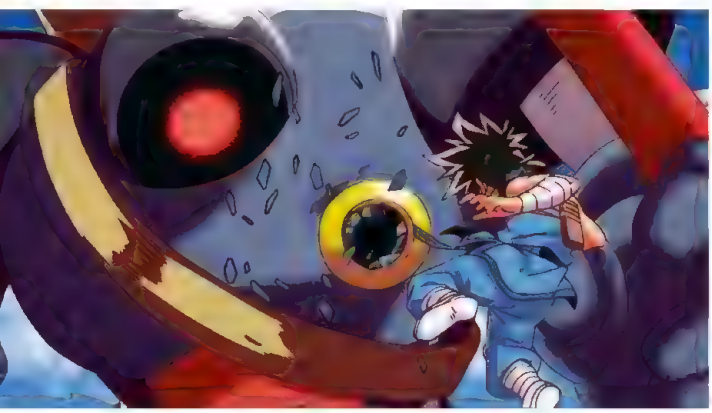




vraie, dans laquelle on suit les premiers pas du jeune Dai, un insulaire rêvant d'embrasser la carrière de héros, pour combattre le Roi du Mal.

LE RETOUR DE TOEI

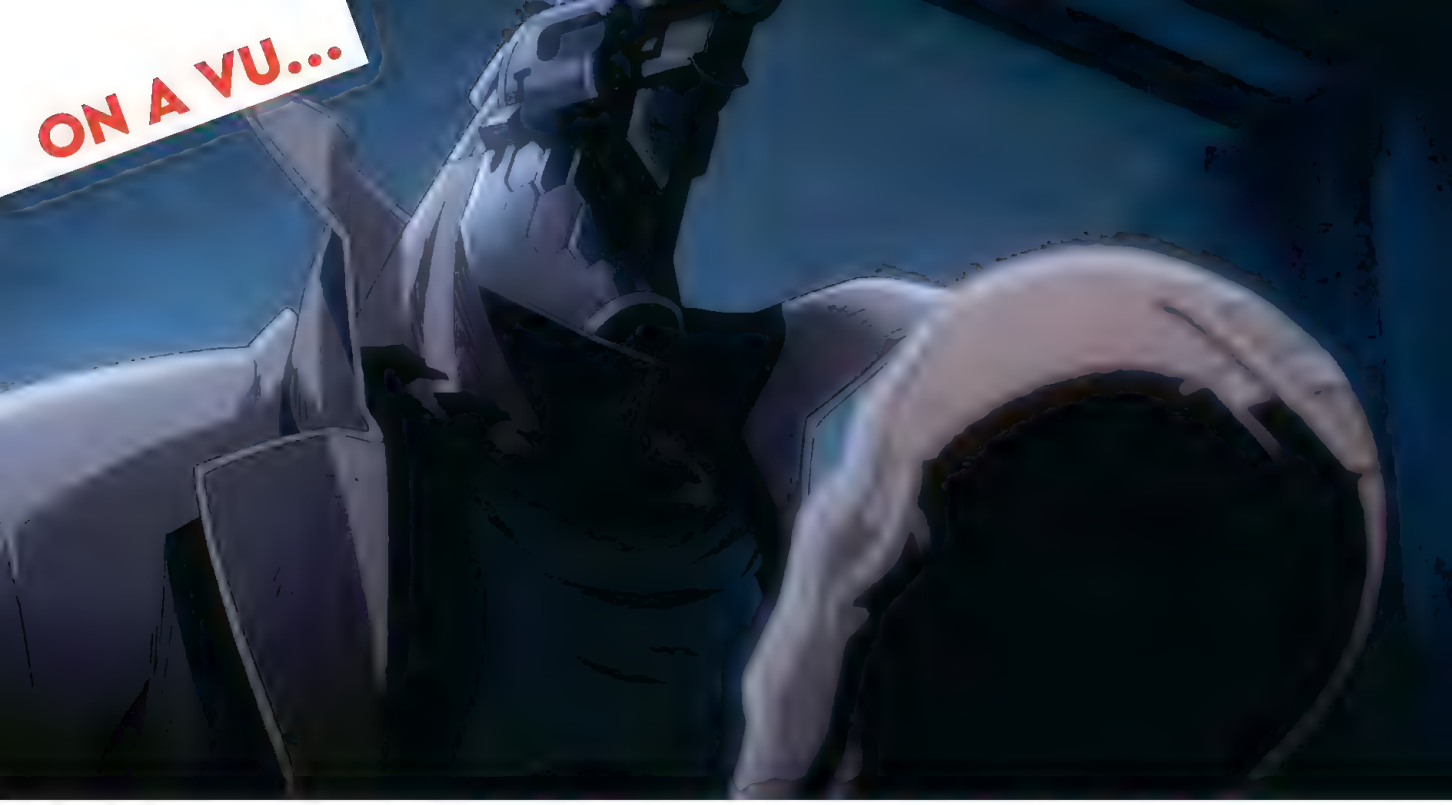
Nous avons déjà évoqué le « retour » du studio Toei, à savoir le petit virage artistique qui semble s'y opérer concernant ses licences phare (afin de séduire une nouvelle génération ?). Après *Dragon Ball* et le film *Broly*, c'est l'*arc* Wano Kuni de *One Piece* mais aussi *Digimon* qui profitent d'un soin tout particulier. On retrouve avec *Dragon Quest* cette plastique moins figée et angulaire qui a tant fait de mal à Goku et ses amis. Cette rondeur respecte l'esprit du manga, et on compte de nombreuses séquences d'excellent niveau, à commencer par ce combat sur le bateau avec sa caméra



qui tourne dans tous les sens, ou face à un scorpion géant, la répétition des vrais zooms (qui simule le rapprochement) et une photographie enfin plus chaleureuse.
Et ce n'est pas tout, la direction artistique (les décors) poursuit cette approche « à l'ancienne » avec de très belles peintures (voir la forêt dans l'épisode 2) délivrées par le studio Pablo et la directrice Fujii Ayaka (Sarazanmai). En termes de plastique pure,

il y a donc un vrai boulot derrière l'écran. Couplé à la qualité naturelle de l'écriture, le show nous tient en haleine.
Ce beau tableau est cependant terni par la 3D. Si nous pouvons, à la limite, fermer les yeux sur la modélisation de quelques personnages ou certains affrontements (guère sexy), il est incompréhensible de valider le choix des FX Magie en 3D. Quand on connaît les ressources internes capables de faire des FX grandioses, c'est avec tristesse qu'on assiste à des sorts perdant leur charme, désuets au possible. Un vrai point noir.
Il serait étonnant que le format soit aussi long que les précédents *anime* de *Dragon Quest*. Aussi doit-on s'attendre à quelques baisses de régime. En l'état, les intentions de Toei, soucieux de prendre soin de son patrimoine, est une réjouissante nouvelle pour les fans et les observateurs.

Bruno de la Cruz



NO GUNS LIFE

SAISON 1 - COUR 2

Loin d'être à court de cartouche !

Initialement prévue en avril dernier, la deuxième partie de la saison 1 de *No Guns Life* s'est fait attendre. Cette patience imposée par le contexte actuel a été mise à profit par le studio Madhouse qui a fait le maximum, aussi bien en termes d'animation que de scénario.

Pour les non-initiés à l'univers de *No Guns Life*, une petite explication s'impose : les *extends* sont des êtres humains ayant eu recours à la cybernétique afin d'améliorer leurs compétences physiques. Leur première utilisation remonte à la Grande Guerre. Jûzo, un *over-extend* à tête de flingue, faisait partie de ces combattants surnommés *Gun Slave Unit*. Aujourd'hui, loin des champs de bataille, il règle les problèmes liés à ces êtres modifiés. Sa fine équipe est composée de Teshiro, le détenteur du convoité *Harmony* et Mary, son ingénieure férue d'*extends*. La saison 2 est la suite directe de la saison 1. Si cette dernière vous a laissé sur votre faim avec ces multiples questions restées sans réponse (notamment sur le passé de Jûzo), ne vous en faites pas la saison 2 y répondra à satiété. En effet, il est important de rappeler que la série a été conçue au format *split-cour*, c'est-à-dire une série prévue en 24-26 épisodes dispatchés en deux saisons. Depuis 2011, c'est assez fréquent d'en apercevoir dans la *japanime*. *Space Dandy*, *Tokyo Ghoul*, *Berserk* (2017) et *Fate Zero* ou encore la dernière série de *Ghost in the Shell* cette année l'illustrent.

Dans cette deuxième partie, on nous pose des réflexions intéressantes sur la question d'identité : un *extend* n'est pas juste un objet. Il a une volonté qui lui est propre et reste donc un humain au-delà de son

© Tasuku Karasuma/Shueisha, NO.1 PROJECT

apparence mécanique. En apprendre plus sur Jûzo donne une certaine proximité avec le public. Côté animation, l'approche utilisée pour le rendre expressif se révèle amusante. Forcément avec un révolver en guise de tête, difficile de discerner les émotions ou même un jeu de regard. On jongle alors entre des dessins détaillés, une mise en perspective amplifiée par un jeu d'ombre lors des moments sérieux. En contrepoint, le récit s'allège avec des dessins plus simplistes lors des scènes légères.

Le studio Madhouse surprend par l'utilisation d'un moteur bien propre au monde du *gaming*, l'Unreal Engine, système utilisé dans *Fortnite* ou *Kingdom Hearts III*. Il sert ici à construire les décors et rendre les combats plus dynamiques. On sent un beau clin d'œil à l'univers du jeu vidéo avec l'*ending* atypique digne d'un combat de *Street Fighter* mêlé au design de *Borderlands*. Les graphismes 2D et 3D sont soignés et améliorés pour le plaisir de nos yeux. Ils collent bien à l'atmosphère post-apocalyptique/steampunk. Ici, les *extends* sont complètement décortiqués, tous les détails sont visibles à l'écran.

Enfin, *No Guns Life* a pour toile de fond la guerre. Pour casser cette ambiance pesante, des scènes humoristiques ont été incorporées, sans oublier le fan service... Les événements sont bien plus cohérents les uns avec les autres que dans la saison précédente. Néanmoins, on s'arrête encore une fois avec des questions plein la tête, vivement la suite !

Agnès André

FIRE FORCE SAISON 2

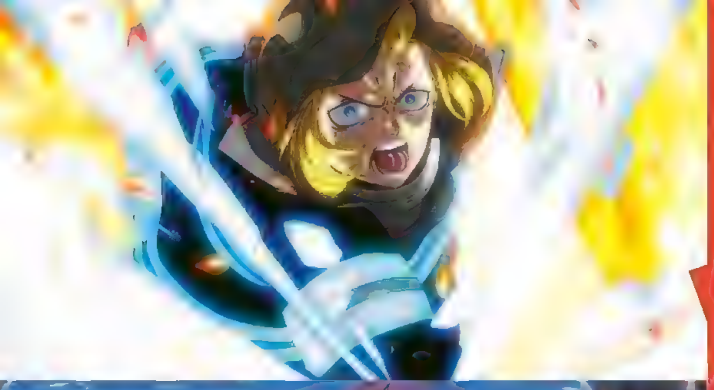
Un retour enflammé !

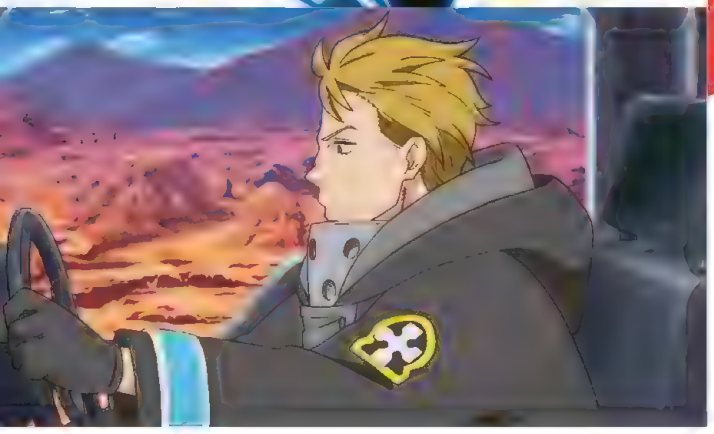
Quel plaisir de retrouver la 8e brigade dans cette deuxième saison, disponible sur ADN et Wakanim. L'enquête suit son cours, de nouveaux personnages font leur apparition, mais surtout le voile commence à se lever sur l'Église. Préparez-vous à passer au niveau supérieur.

Commençons par une piqûre de rappel : la saison 1 s'est achevée sur les révélations du capitaine Barns. Shinra connaît désormais la vérité sur le drame de son enfance. Le jeune pompier n'a plus qu'un objectif en tête, élucider les mystères autour de l'Adora Burst et de l'Adora Link, ce qui le mène au commandant Hague.

Le premier épisode de la saison 2 nous remet gentiment dans le bain de la série. Le second degré est bien au rendez-vous, rien qu'avec les calendriers des pompiers. Toujours fidèle au poste, avec le studio David Production (*JoJo's Bizarre Adventure*), attendez-vous à en prendre plein la vue. L'équipe en charge du projet s'est appropriée le style du mangaka d'origine, Atsushi Ohkubo, tout en apportant sa petite touche. La direction artistique s'amuse avec les jeux de lumière et le travail autour des couleurs est hypnotisant, par exemple dans la scène où Joker se bat contre son ancien collègue. L'hallucination propagée par ce dernier se voit embellie dans l'*anime*.

©Atsushi Ohkubo, KODANSHA/"FIRE FORCE" Production Committee
©O, K/F
Based on the manga "FIRE FORCE" by Atsushi Ohkubo originally serialized in the Weekly SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA Ltd





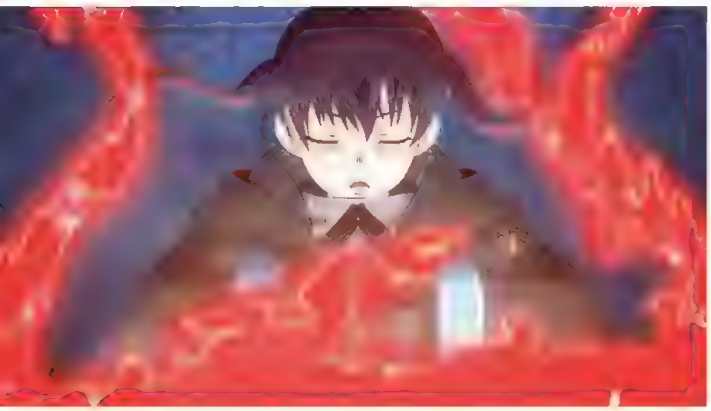
Elle est rythmée par une séquence finale bien plus violente. D'ailleurs, la violence du manga n'a pas été censurée ; si un corps éclate en morceaux, c'est également le cas à l'écran.

L'adaptation suit la lignée du manga, mais pas à 100 %. Des scènes ont été rajoutées, créant plus de fluidité dans le cheminement de l'histoire. Le scénario est mieux écrit, le fan service laisse place aux explications et aux backgrounds des personnages. On explore les souterrains de l'Église du Saint-Soleil pour y découvrir que tout n'y est pas aussi *clean* qu'il n'y paraît.

En parallèle, nous faisons la rencontre de nouveaux détenteurs de l'Adora Burst complètement déjantés comme Inka. Son *character design* et certaines de ses réactions peuvent rappeler Crona, l'un des protagonistes de *Soul Eater*. *Fire Force* grouille de références graphiques à *Soul Eater*, c'est agréable de voir un lien visuel entre les deux œuvres. L'univers est bien connu pour la déformation de ses dessins. Lorsqu'un personnage succombe au désespoir ou à la haine, les traits deviennent gribouillés et épais, illustrant un effet de perte d'humanité.

Mais, les émotions ne se résument pas qu'à un (excellent) *acting* facial. Les FX, principalement le feu ici, jouent un rôle très important. Ils percutent l'écran donnant naissance à des scènes de combat dynamiques, ou au contraire à des scènes très douces, suivant le mouvement des flammes. *Fire Force* reste un *shônen* avec une bonne dose d'action, de l'humour et une belle noirceur. Certes, il y a des petits couacs dans le scénario, mais largement surmontables face aux autres qualités du titre. Cette deuxième saison surpasse la précédente, laissant augurer d'une belle lancée pour les saisons à venir.

Agnès André



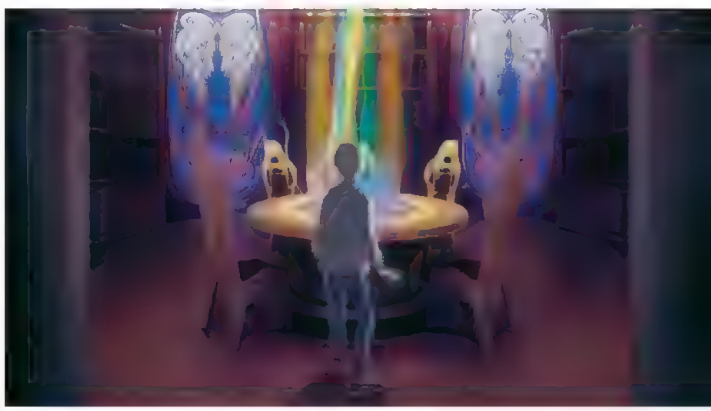
THE IDHUN CHRONICLES

Une première saison mitigée

Figurant parmi les nouveautés Netflix du mois de septembre, *The Idhun Chronicles* du studio espagnol Zeppelin TV compte pour le moment une première saison de cinq épisodes. Un nombre suffisant pour jauger une qualité qui gagnerait à s'améliorer par la suite...

© Netflix 2020

Les fans de littérature fantastique reconnaîtront certainement l'univers d'Idhun, puisque la série est l'adaptation de la trilogie de romans jeunesse *Memorias de Idhún* de Laura Gallego Garcia publiée entre 2004 et 2006 en Espagne. Les cinq épisodes reprennent la trame du premier tome de la saga consacré à la résistance. On y suit l'apprentissage douloureux du jeune Jack, sauvé *in extremis* des griffes de l'impitoyable Kirtash, par le duo Alsan et Shail. Ils lui apprennent qu'il est lié à un monde fantastique où la magie, les licornes et les dragons existent. Malheureusement, depuis la



prise de pouvoir par Ashran le nécromancien, la terreur règne sur Idhun et quiconque ose se rebeller est impitoyablement assassiné. Aidés de Victoria, également pourchassée par Kirtash, ils mettent tout en œuvre pour renverser le tyran.

DE BONNES INTENTIONS ET DES TEMPS MORTS

Sur le papier, la série a de quoi intriguer, auréolée du succès de la trilogie originale. La thématique reste classique, le développement des personnages et le rythme sont de fait essentiels pour se démarquer. Et c'est là que le bât blesse : les premiers épisodes souffrent de certaines longueurs injustifiées qui voient le rythme accélérer brutalement par la suite, sans laisser vraiment le temps de développer l'intrigue, les personnages et leurs relations. La série n'offre que le strict minimum d'informations. Les personnages sont pétris de clichés et totalement creux, ce qui ne provoque aucune empathie lors des instants dramatiques. Quelques épisodes supplémentaires auraient été les bienvenus pour pallier ce problème. Autre lacune de taille : le manque d'humour. Tout est premier degré, pas une blague, pas un gag, pas même une absurdité qui prêterait à sourire et maintiendrait l'attention. Lorsqu'on sait que Laura Gallego Garcia a participé à l'adaptation, on ne peut qu'être étonné par ce manque de finesse.
D'un point de vue technique, là aussi la copie est passable. Si les décors sont très réussis pour certains, il n'en est rien des personnages dont le design est d'une banalité confondante et l'animation manque cruellement de punch. Pour vous donner une idée, on se rapproche techniquement de *Martin Mystère*, sans les mimiques des personnages. Le découpage à la serpe casse tout dynamisme et l'on se surprend à bâiller plus d'une fois. Pourtant, le générique de fin est esthétiquement très beau. On se demande alors pourquoi ne pas avoir opté pour son design, surtout qu'en 28 mois de production, l'équipe avait largement le temps de livrer un petit bijou. La production a-t-elle manqué de moyens pour concrétiser ses ambitions ? Quoi qu'il en soit, le rendez-vous est manqué pour cette première saison. Les fans de la trilogie seront peut-être ravis, mais les autres n'y trouveront certainement pas leur compte.

Sandra Bernard

LES CROODS 2

Caveman vs Betterman

Sept ans : c'est le temps qu'a mis Dreamworks pour finaliser la suite des *Croods*, sur les écrans normalement fin janvier. Leur savoir-faire en matière d'humour gentiment transgressif et référencé reste inchangé, avec en sus un fond de critique sociétale bien pensé.

Les Croods (référence au terme « crude » en anglais qui signifie « grossier, mal dégrossi ») à la fin du premier film avaient miraculeusement survécu à une mini-fin des temps. Les dernières scènes les montraient, unis comme jamais face à leur destinée, chevauchant des bestioles improbables, en quête d'un nouveau territoire préservé pour s'établir. La suite reprend peu de temps après, avec la jeune Eep Crood comptant fleurette à son Guy, toujours sous le regard possessif de Grug Crood. Avec une énergie communicative, toute la famille s'emploie à repousser les menaces de la nature, qui prennent notamment la forme d'improbables kangourous-pangolins hystériques (pangourous ? kangolins ?). Dans le monde des Croods, nature et animaux se cherchent encore, créant de savoureux mix pleins d'inventions et de poésie et autant de dangers potentiels. Quand ils découvrent un îlot de verdure chatoyante, éden hors du monde entièrement façonné par une famille, les Betterman (« meilleur homme », littéralement, tout un programme donc), les Croods pensent que le temps du repos est arrivé. Pas si vite !

BEAUCOUP PLUS ÉVOLUÉ QUE PRÉVU

Présenter un univers coloré peuplé d'humanoïdes et autres créatures approximatives est devenu un lieu commun en animation (*L'Âge de glace*, *L'Île des Miam-nimaux*, *Les Trolls*...) et ne suffit plus à faire la différence. On pouvait également craindre

le pire dans la rencontre entre les Betterman et les Croods, querelles potentielles déjà vues mille fois entre raffinement affecté et grossièreté assumée. On anticipait un trio amoureux et ses chausse-trappes les plus éculées. Le scénario s'ingénie pourtant à constamment nous prendre à contre-pied et à tirer le propos vers le haut, dévoilant des personnages moins prévisibles, plus subtils, en jouant avec malice sur l'enthousiasme général, la roublardise et la couardise des uns et des autres (parfois les mêmes), remettant au centre leurs préoccupations communes, intangibles : la protection des leurs dans un environnement complexe. Et ce n'est pas la seule bonne nouvelle.

L'HUMAIN ET LE SYSTÈME COMPLEXE

En créant leur havre de paix, les Betterman ont bouleversé un écosystème fragile et doivent payer un tribut pour cela. Au motif du fruit défendu d'Adam et Eve où la pomme est remplacée par une banane, Dreamworks place volontairement les Croods et leurs alliés de circonstance face au rite mythologique du sacrifice humain pour apaiser la force supérieure. Ici, la figure divine est remplacée par une incarnation spectaculaire (et ultra référencée) de la nature. Et bien sûr l'affrontement sera titanesque et les femmes y tiennent le rôle central. Le message délivré est intéressant et moderne : il est déjà urgent au temps préhistorique et fantaisiste des hommes des cavernes de vivre avec toutes les formes de vie de la nature en intelligence et harmonie, et les forces féminines gagneraient à dominer. Cette morale globalisatrice et englobante prévaut évidemment encore plus pour notre temps, et ce plébiscite passe d'autant plus aisément que tout se déroule dans une débauche de joyeuse énergie, d'hilarant n'importe quoi, où cerveau et zygomatiques travaillent de concert. Après *Vaiana*, voici une nouvelle preuve que l'animation américaine, ici avec Dreamworks, peut aussi plaider pour l'environnement sans tomber dans une culpabilité plombante et (dé)moralisante.

Sébastien Célimon

ENTRETIEN CROISÉ

JOEL CRAWFORD
RÉALISATEUR

MARK SWIFT
PRODUCTEUR

L'harmonie par le rire

Pour son premier film comme réalisateur, Joel Crawford s'est appuyé sur le savoir-faire du producteur Mark Swift, pilier de Dreamworks. Échange riche et convivial avec les deux forces à la tête rieuse des *Croods 2*.

AnimeLand : Sept ans ont passé entre les sorties des *Croods 1* et *2* : pourquoi ce délai assez inhabituel ?
Mark Swift : Réaliser un film d'animation emprunte parfois des chemins sinueux. Le réalisateur du premier film a travaillé plusieurs années sur la suite, mais quand le studio Dreamworks a été racheté par Universal, il m'a été demandé de reprendre le projet en main avec Joel comme nouveau réalisateur. C'était il y a trois ans.

Avez-vous utilisé beaucoup d'éléments du premier traitement ou avez-vous redémarré à partir d'une page blanche ?
Joel Crawford : Il y a en effet des éléments qui étaient dans le travail initial de Kirk DeMicco et Chris Sanders, mais la majorité des idées finales vient bien de nous. Évidemment, il faut être honnête, c'est très confortable de prendre la suite d'un travail déjà commencé parce que nombre d'idées ont déjà été explorées et pesées. On y trouve beaucoup de matière et d'orientations sur ce qu'on aimerait ou sur ce qu'on ne voudrait pas. C'était incroyablement précieux. Cela nous a fait gagner énormément de temps. Mon prédécesseur Chris Sanders a eu l'immense élégance de nous laisser des notes sur le script et des idées pour expliquer leur démarche initiale. C'était d'une très grande aide. Pour mon premier long-métrage en tant que réalisateur, il a vraiment facilité la passation.
MS : Je précise que si n'avions pas été dans l'aventure du premier film, nous en étions vraiment gagas et nous avions vraiment envie que le spectateur ressente l'amour que nous avons pour les personnages, même s'ils n'étaient pas les nôtres à la source. Et Chris, qui prête sa voix au lémurien Belt dans le premier film, est revenu dans le second, cela fait très plaisir.

Un des points importants du film est que, si vous conservez la folle énergie du premier, vous élargissez le scope qui n'est plus centré uniquement sur les Croods. Quelles étaient vos intentions en procédant ainsi ?
JC : Dans les suites, le réflexe est souvent d'élargir l'univers tout en conservant les personnages dans un même état. Or, un des thèmes centraux pour cette franchise est le changement. Le monde change, la famille évolue. Comment les Croods allaient faire face à la modernité et à la nouveauté ? Crug, le père, le protecteur qui pourvoit aux besoins de sa famille, doit se remettre en question quand il voit comme ce devoir semble

DR

tellement plus simple pour Phil Betterman. Eep, sa fille, voit Dawn Betterman non comme une concurrente mais comme une potentielle meilleure amie de son âge. Nous ne voulions pas d'une histoire qui aurait été noire ou blanche et chacun des personnages évolue suivant sa pente naturelle.

Les filles ont clairement le meilleur rôle : comment avez-vous opéré ce choix ?
JC : C'est arrivé de manière quasi organique. Lorsque nous avons choisi que les filles n'allaient pas s'affronter mais au contraire s'associer, cela a ajouté un surcroît d'énergie positive qu'elles incarnent toutes les deux d'abord, puis les autres les rejoignent. Dans la deuxième partie du film, la grand-mère, Gran, est le personnage unificateur qui s'appuie sur son expérience d'ancienne révoltée. Le film est une ode à l'amitié, et le *girls power* est une manière de l'illustrer. Cela s'est vraiment construit au fil de l'écriture.

Enfin, la question de vivre dans un environnement protégé par un mur fait à la main, résonne très fort avec nos préoccupations contemporaines, surtout quand elle est assortie d'une sorte de pacte où l'homme doit payer un tribut à la nature pour pouvoir vivre en paix. Quel est votre message ici ?
MS : Il y a trois ans, quand on reprenait le projet, construire un mur était pour nous isoler et nous séparer des autres. Au début de l'année, le confinement nous a obligés à nous réfugier derrière nos murs pour ne pas être contaminé ou contaminer les autres. Nous ne voulions surtout pas d'un film à thèse mais force est de reconnaître que notre film peut se lire différemment suivant les périodes. Au fond, il parle de l'importance de vivre ensemble en harmonie avec la nature en cherchant à comprendre et accepter nos différences. Nous espérons qu'il touchera le public car nous y avons vraiment mis beaucoup d'amour et cela compte pour nous ces temps-ci.

« VIVRE ENSEMBLE EN HARMONIE AVEC LA NATURE, EN CHERCHANT À ACCEPTER NOS DIFFÉRENCES. »

Propos recueillis et traduits par Sébastien Célimon

MAPPA

L'animation sans les gants

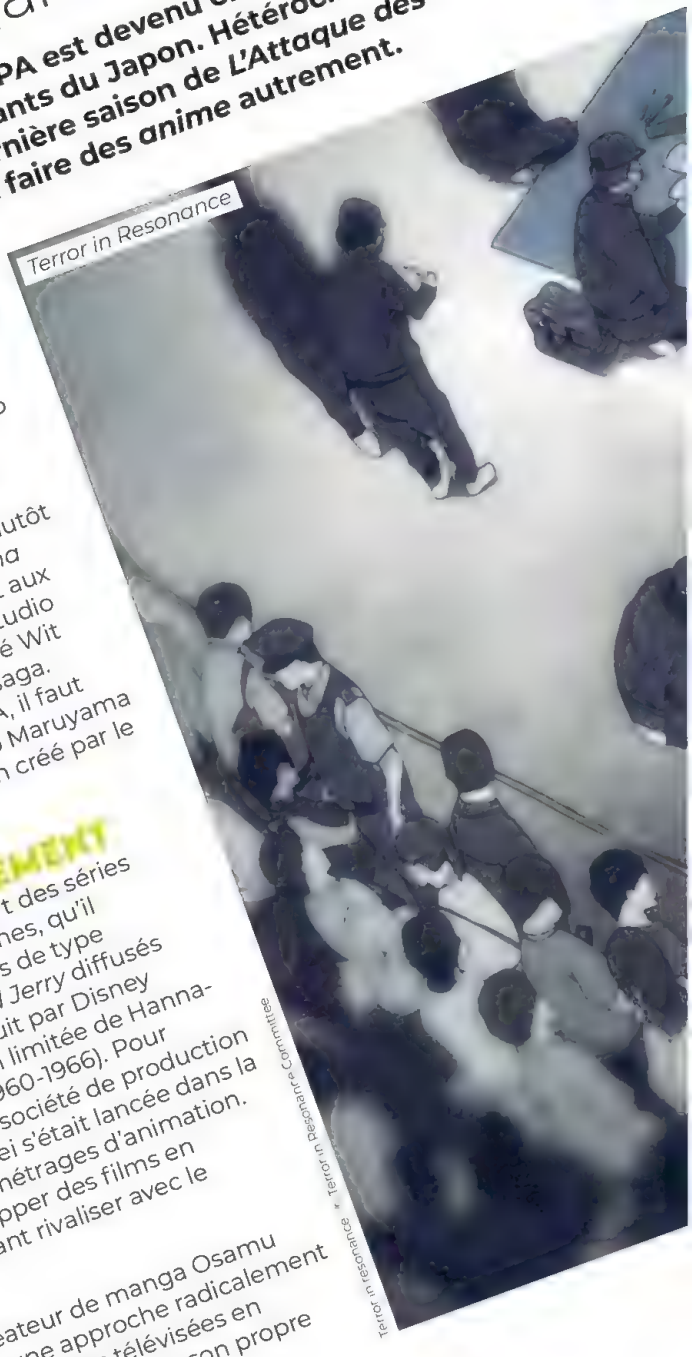
Fondé par un vétéran de l'animation, MAPPA est devenu en moins de 10 ans un des studios les plus intéressants du Japon. Hétéroclite, il produit des séries inclassables et la dernière saison de *L'Attaque des Titans*. Retour sur ceux qui souhaitaient faire des *anime* autrement.

Officiellement, MAPPA correspond à Maruyama Animation Produce Project Association. Autrement dit, il s'agit du studio chargé de produire ce que souhaite voir son fondateur, Masao Maruyama. Pour le grand public, MAPPA est avant tout le studio derrière *Dorohedoro*, série destinée à un public adulte et diffusée sur Netflix depuis 2020. Pour les fans de récits aux sous-entendus homo-érotiques, MAPPA est plutôt le créateur de *Yuri!!! on Ice* (2016), *Banana Fish* (2018) et *Sarazanmai* (2019). Quant aux amateurs de *L'Attaque des Titans*, le studio est surtout connu pour avoir remplacé Wit Studio pour la dernière saison de la saga. En réalité, pour comprendre MAPPA, il faut remonter en 1965, année où Masao Maruyama intègre le studio Mushi Production créé par le mangaka Osamu Tezuka.

L'ANIMATION AUTREMENT

Avant 1963 au Japon, la plupart des séries d'animation étaient américaines, qu'il s'agisse des courts-métrages de type *Silly Symphony* ou *Tom and Jerry* diffusés au cinéma, des films produit par Disney ou les séries en animation limitée de Hanna-Barbera (*Les Pierrafeu*, 1960-1966). Pour concurrencer Disney, la société de production cinématographique Toei s'était lancée dans la production de longs-métrages d'animation. L'idée était de développer des films en *full animation* pouvant rivaliser avec le géant américain.

De son côté, le créateur de manga Osamu Tezuka opte pour une approche radicalement opposée : créer des séries télévisées en animation ultra limitée. Il fonde son propre



Terror in resonance © Terror in Resonance Committee

studio et lance *Astro, le petit robot* (1963), premier *anime* japonais. Le succès est immédiat et tous les autres studios adoptent alors sa stratégie. Si Tezuka est réellement visionnaire au niveau des mises en scène et des techniques pour suggérer le mouvement, il est un piètre gestionnaire financier et Mushi Production est rapidement en faillite. De nombreux employés fondent alors leur propre studio, Madhouse (1972).

L'ANIMATION POUR ADULTES

Durant les premières années, le studio s'occupe surtout de travaux de sous-traitance pour TMS et produit beaucoup de séries à succès. Mais, suite au départ de l'un des membres fondateurs (Osamu Dezaki), Masao Maruyama reprend la direction et change de stratégie pour s'attaquer aux marchés des films et de la vidéo domestique avec les OAV (*anime* produit pour une diffusion en VHS). Maruyama veut s'adresser aux jeunes adultes au lieu de cibler un public « familial », ce qui désigne en réalité des enfants et leurs parents condescendant à les accompagner dans cette pratique de divertissement...

Yuri!!! on Ice

Terror in Resonance

« MARUYAMA S'APPUIE SUR DES ESPRITS CRÉATIFS ATYPIQUES POUR LUI APPORTER DU SUCCÈS. »

Madhouse combine alors l'animation limitée et la *full animation* pour produire des films à petit budget mais grands effets comme *Harmagedon* (1983), *Gen d'Hiroshima* (1983), ou *La Cité interdite* (1985). Maruyama met en avant le travail des réalisateurs Rin Taro, Satoshi Kon et Mamoru Hosoda en leur laissant un maximum de liberté. Même si les films produits par Madhouse rencontrent un succès critique et une reconnaissance auprès des fans d'animation, ils sont boudés par le grand public. Le studio retourne alors à la production télévisée qui est plus rentable, mais il est tout de même au bord de la faillite suite à la crise économique mondiale de 2008. Madhouse est progressivement racheté par la chaîne Nippon TV à partir de 2011 ce qui induit un changement dans les pratiques et le départ de Maruyama, alors âgé de 70 ans.

NOUVEAU DÉPART

Toutefois, le vétéran refuse de prendre sa retraite et il repart de rien avec MAPPA pour produire les séries que personne ne veut développer. D'ailleurs, phonétiquement, le nom du studio signifie « nu » ; l'acronyme est trouvé après coup pour faire plus professionnel. Et comme à la belle époque de Madhouse, Maruyama s'appuie sur des esprits créatifs atypiques pour lui apporter du succès (généralement plus critique que commercial).

La première série produite en 2012, *Kids on the Slope*, est l'exemple même de cette stratégie. Pour cette adaptation de manga, Maruyama parvient à réunir le réalisateur Shinichirō Watanabe et la compositrice Yoko Kanno qui n'avaient pas travaillé ensemble depuis *Cowboy Bebop*. Le *character design* est confié à un autre vétéran, Nobuteru Yuki.

Les séquences de jazz sont incroyablement fluides mais leur réalisation est un gouffre financier. Et comme la série est diffusée après minuit, l'audience n'est évidemment pas le grand public. Poursuivant dans leur lancée, Watanabe et Kanno créent *Terror in Resonance* (2014) qui est banni en Chine. En parallèle, le studio crée des adaptations de jeux vidéo (*Rage of Bahamut*, 2014-2017) et de séries télévisées (*Garo*, 2014-2017) qui s'avèrent plus sûres au niveau économique. Si cela est nécessaire pour le bon équilibre

Yuri on Ice ©Hasetsu Townspeople "Yuri!!! on ICE PROJECT
Terror in resonance © Terror in Resonance Committee

financier, Maruyama n'apprécie pas les contraintes et confie le poste de directeur général à Manabu Otsuka pour fonder un nouveau studio en 2016, M2. Malgré son départ, MAPPA continue et on trouve à son catalogue des adaptations de vieux mangas qui sont chers à Maruyama comme *Ushio & Tora* (2015). Dans cette catégorie vintage, on peut ajouter *Dororo* (2019) basé sur un manga de Tezuka.

SECONDE VIE DE MAPPA

Mais le vrai premier succès critique et commercial de MAPPA est *Yuri!!! on Ice*, qui pousse son public à regarder les jeux olympiques d'hiver pour le patinage artistique en attendant d'avoir un long-métrage. D'autres séries originales sont développées par des réalisateurs reconnus dont *Sarazanmai* par Kunihiko Ikuhara (*Utena*), *Listeners* (2020) par Hiroaki Ando (*Ajin*, *Short Peace*). Comme ce fut le cas avec Shinichirō Watanabe, le studio offre régulièrement à des vétérans l'occasion de créer une série inédite. Ce n'est pas toujours une réussite commerciale, mais il s'agit de soutenir la diversité de la production japonaise.

Comédie ayant pour héroïnes des *idols* zombifiées, *Zombie Land Saga* (2018) est une autre création inédite de MAPPA particulièrement réjouissante qui a donné lieu à des adaptations en manga et en spectacle. Ainsi le studio ne se contente pas d'adapter des mangas à succès comme *Gambling School* (2017-2019), *Jujutsu Kaisen* (2020) ou *L'Attaque des Titans* (2020). Il cherche toujours à créer des séries originales afin de mieux profiter de leur éventuel succès. Si l'ombre de Maruyama plane toujours

Terror in Resonance

Masao Maruyama

chez MAPPA, le studio aujourd'hui composé de 200 employés est aussi le lieu de développement d'une nouvelle génération de professionnels.

Enfin, le studio propose toujours des séries destinées à un public plus adulte, remplissant en quelque sorte le cahier des charges de Maruyama depuis Madhouse. *Last Hero Inuyashiki* (2017) et *Dorohedoro* sont deux exemples de récits complexes et convaincants qui se distinguent de la trame classique des séries pour enfants et adolescents. MAPPA ne possède pas vraiment une « signature » dans le sens où, contrairement à Trigger[1], il n'a pas été fondé par des réalisateurs mais par un producteur qui cherche avant tout à promouvoir des *anime* originaux pour un public adulte. Si la structure n'abrite pas encore des génies comme Satoshi Kon ou Mamoru Hosoda du temps de Madhouse, la qualité des productions ne cesse de s'améliorer. La volonté initiale de faire de l'animation autrement est toujours d'actualité.

Bounthavy Suvilay

1. Présenté dans le numéro précédent d'*AnimeLand* comme vous l'avez certainement lu.

Photo Grenouille Verte via Wikipédia
Terror in resonance. © Terror in Resonance Committee
Attaque des Titans saison finale ©Hajime Isayama, KODANSHA/"ATTACK ON TITAN" The Final Season Production Committee Licensed by Kodansha through Funimation® Productions, Ltd All Rights Reserved

L'Attaque des Titans

JEU VIDÉO : STAR WARS SQUADRONS : HUNTED

LA SÉDUCTION DU CÔTÉ OBSCUR

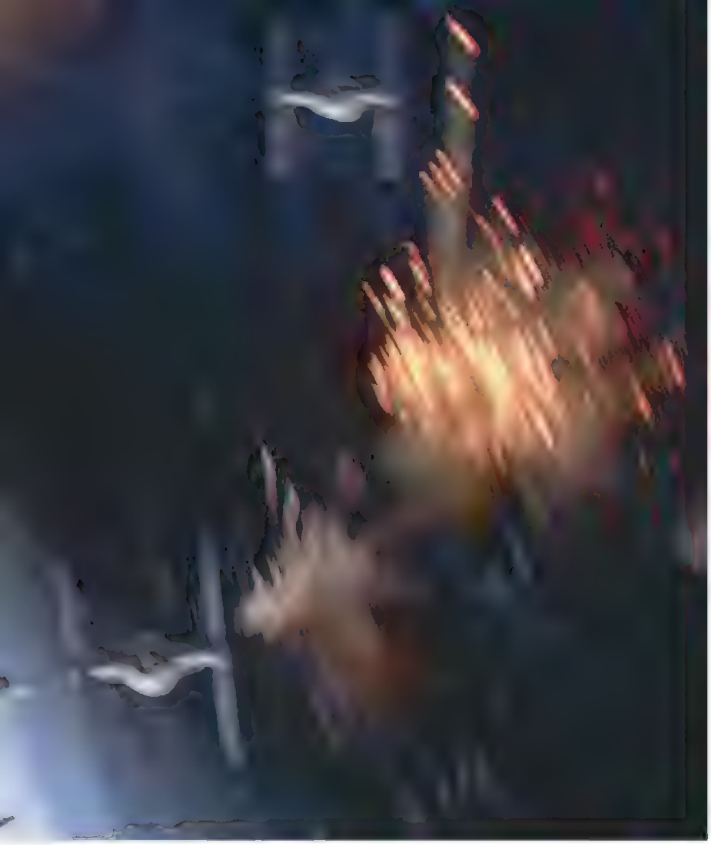
***Star Wars Squadrons* continue de faire grimper la température avec *Hunted*, un superbe court-métrage en CGI qui annonce la couleur de la campagne solo du jeu. Techniquement, c'est (sans surprise) irréprochable et digne de ce qui se fait sur grand écran. Le scénario s'annonce en revanche plus étonnant.**

Suite à une bataille spatiale qui tourne en défaveur de son camp, un pilote se retrouve séparé des siens. Laissé seul au milieu de la flotte ennemie, il tente de se dissimuler dans des décombres de vaisseaux mais un pilote ennemi le repère et le prend en chasse. Une histoire de prime abord classique, si ce n'est que le héros n'est pas ici rebelle mais... pilote de l'Empire !

Ce n'est pas la première fois dans *Star Wars* que le point de vue adopté est celui de l'Empire. Dans la dernière trilogie, Finn est un ancien Trooper et nombre de rebelles, que ce soit dans l'univers canonique ou étendu, sont des transfuges de l'Académie Impériale. Récemment encore, dans le mode Histoire de *Star Wars : Battlefront II*, on incarnait Iden Versio, commandante d'un groupe de soldats Impériaux d'élite qui voyait ses certitudes s'effondrer au fil de son aventure.

Ce point de vue n'est donc pas une surprise. Les forces du mal sont aussi iconiques, mystérieuses, dramatiques, l'expression de leurs convictions déformées et leurs

« , Lucasfilm Ltd / © Motive / © Industrial Light & Magic / © Electronic Arts



90 SHADES OF GREY

Traditionnellement, ce sont les méchants qui sont déshumanisés et uniformisés par leurs visages cachés sous des masques (Storm Troopers, Garde Royale, Siths, Chevaliers de Ren, etc.). Ici, c'est tout le contraire. Le regard du rebelle est caché jusqu'au bout par sa visière tandis que le pilote Impérial, à l'instar d'un Kylo Ren, tombe rapidement le casque pour dévoiler son visage. En matière de langage narratif, ce dernier est alors caractérisé et devient un « individu », un personnage à qui s'identifier, tandis que le rebelle reste anonyme et froid. Il est clairement identifié comme la menace, l'agresseur, l'antagoniste. Ce qui est d'autant plus appuyé par l'écriture, le « vainqueur » montrant un acharnement aussi vindicatif que tactiquement inutile à poursuivre et détruire un « vaincu » isolé et en fuite.
Le nom de ce pilote Impérial, qui s'appelle Grey (soit « gris »), est néanmoins symbolique

> « LA MISE EN SCÈNE QUESTIONNE PLUS QUE JAMAIS LA DICHOTOMIE BIEN/MAL. »

profondes blessures à l'âme peuvent fasciner. Darth Vader est toujours le personnage le plus populaire de la saga et Darth Maul, Kylo Ren, Darth Revan ou Mara Jade ont également leurs petits succès. Néanmoins, la mise en scène de *Hunted* questionne plus que jamais l'habituelle dichotomie bien/mal.

à souhait. Faut-il en déduire un futur revirement, afin que la morale soit sauve ? La narration a l'intelligence de laisser le doute. Il n'en reste pas moins que *Hunted* est peut-être plus audacieux et politiquement incorrect que les autres tentatives du genre par sa simple grammaire visuelle.

Pa Ming Chiu

JEU VIDÉO : FINAL FANTASY XIV SHADOWBRINGERS

RENCONTRE AVEC VISUAL WORKS

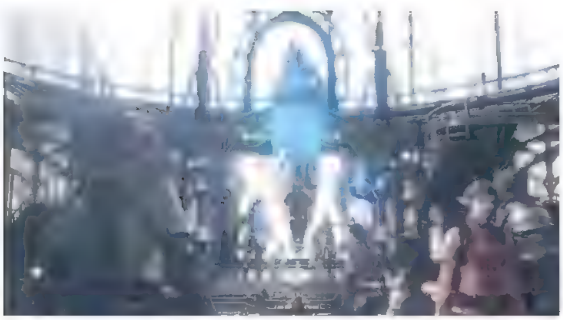
Créé en 1997 pour *Final Fantasy VII*, le studio Visual Works est toujours à la pointe de la technologie, dédié uniquement à la création de cinématiques pour les jeux Square Enix. À l'occasion de l'update 5.3 de l'extension *Shadowbringers* de *Final Fantasy XIV*, le studio a accepté de répondre à nos questions.

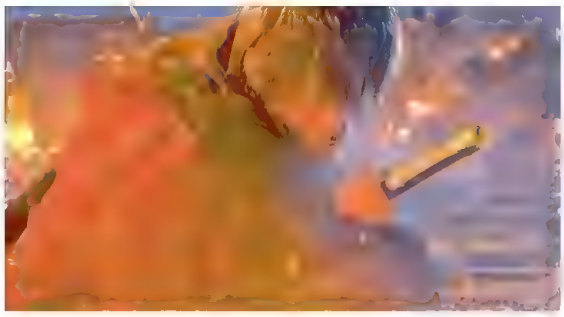
L'histoire de *Final Fantasy XIV* est pour le moins atypique. La première version de ce MMORPG (dite « vanilla ») qui sort en 2010 est un fiasco, le titre étant vivement critiqué pour son manque de contenu, son interface peu ergonomique et ses bugs à foison. Après moins d'une année d'existence, il est alors décidé que le jeu doit être rebooté et Naoki Yoshida prend les rênes, remplaçant au pied levé Nobuaki Komoto.
La première bonne idée de Yoshida est d'intégrer ce changement de direction de manière scénaristique dans le jeu ! Ainsi, lorsque la nouvelle version de *Final Fantasy XIV* est lancée le 14 octobre 2011 sous le nom *A Realm Reborn*, une sublime cinématique d'ouverture met en scène le primordial Bahamut dévastant « l'ancien monde ». Cette cinématique de Visual Works, qui sert aussi de trailer, séduit non seulement les joueurs de la première heure par son clin d'œil, mais aussi un public profane par son ambiance dramatique, sa mise en scène épique et ses graphismes bluffants. Le *Final Fantasy XIV* nouveau cru est un succès et dépasse aujourd'hui les 18 millions d'abonnés. Chaque nouvelle extension (3 à ce jour) est annoncée par de somptueuses bandes annonces de Visual Works. Lesquels ont accepté de répondre à quelques questions :

© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD Tous Droits Réservés

Quel est votre regard sur les évolutions technologiques des CGI entre la première cinématique de *FFXIV* vanilla et celle de *Shadowbringers* ?
Nous utilisons les dernières évolutions techniques à chaque fois que nous créons quelque chose. Cela peut parfois être invisible pour un œil non averti, mais la technologie CGI évolue quotidiennement et nous travaillons sur un cycle d'essais et d'erreurs, à l'instar du développement des jeux. Là où l'équipe de développement de *Final Fantasy XIV* cherche à apporter le plus de plaisir possible aux joueurs en termes de sensations, notre équipe de création de films s'efforce de les aider à s'immerger dans l'univers du jeu à travers les cinématiques que nous réalisons. Pour ce faire, nous mettons sans cesse à jour notre technologie avec les versions les plus récentes des outils.

Pouvez-vous nous raconter comment se déroule la façon dont Visual Works travaille sur les superbes cinématiques d'introduction de *Final Fantasy XIV* ? Est-ce que Naoki Yoshida s'implique dans le storyboard ou la narration de ces introductions ? Le studio a-t-il des directives très précises ou a-t-il carte blanche en matière de mise en scène ?
Nous partageons régulièrement des informations entre nos équipes et cherchons constamment à comprendre le monde que l'équipe *FFXIV* tente de réaliser pendant que nous travaillons sur les films du jeu. Visual Works crée d'abord une pré-visualisation d'un film, une sorte de brouillon, à partir du storyboard basé sur le texte que le producteur et réalisateur Naoki Yoshida rédige. Puis, on utilise ces vidéos-brouillons pour partager l'image globale et la direction avec l'équipe avant de passer à l'étape de création complète. M. Yoshida a une vision très précise de la narration qu'il veut, mais nous sommes libres de créer à notre guise sur cette base.





Vu qu'il est possible de créer son personnage, comment s'est fixé le choix du design du personnage type qui revient dans toutes les bandes-annonces ou cinématiques d'introduction ?
Nous avons essentiellement basé son design sur le Hyurois qui a été présenté en 2010. À l'époque, l'image que nous avions pour le personnage était celle d'un aventurier qui représentait le joueur, et il est donc plutôt simple pour pousser à l'identification en tant qu'avatar, mais avec assez de personnalité, de « vécu » dans ses traits, pour avoir connu l'expansion du « nouveau monde » aux côtés des autres joueurs. De plus en plus de lore et de jobs jouables ont été ajoutés au fur et à mesure de la création des films, et nous sommes ravis qu'il soit devenu le visage des bandes-annonces.

En termes de production, combien de temps de travail faut-il pour réaliser ces introductions ?
Environ six à douze mois. Nous affinons nos idées au fur et à mesure que nous créons, donc cela prend un peu de temps.

Pourquoi ne pas faire plus de cinématiques CGI dans le déroulé du jeu dans *FFXIV* ?
Tout dépend du producteur, mais si ça ne dépendait que de nous, nous aimerions faire un film entier en CGI sur *Final Fantasy XIV* (*rires*) !

Êtes-vous déjà en train de travailler sur la cinématique de la prochaine extension ou est-ce trop tôt ?
Nous laissons le producteur et réalisateur Naoki Yoshida répondre à cette question : « Le travail a commencé, mais le contenu est évidemment encore top secret ! »

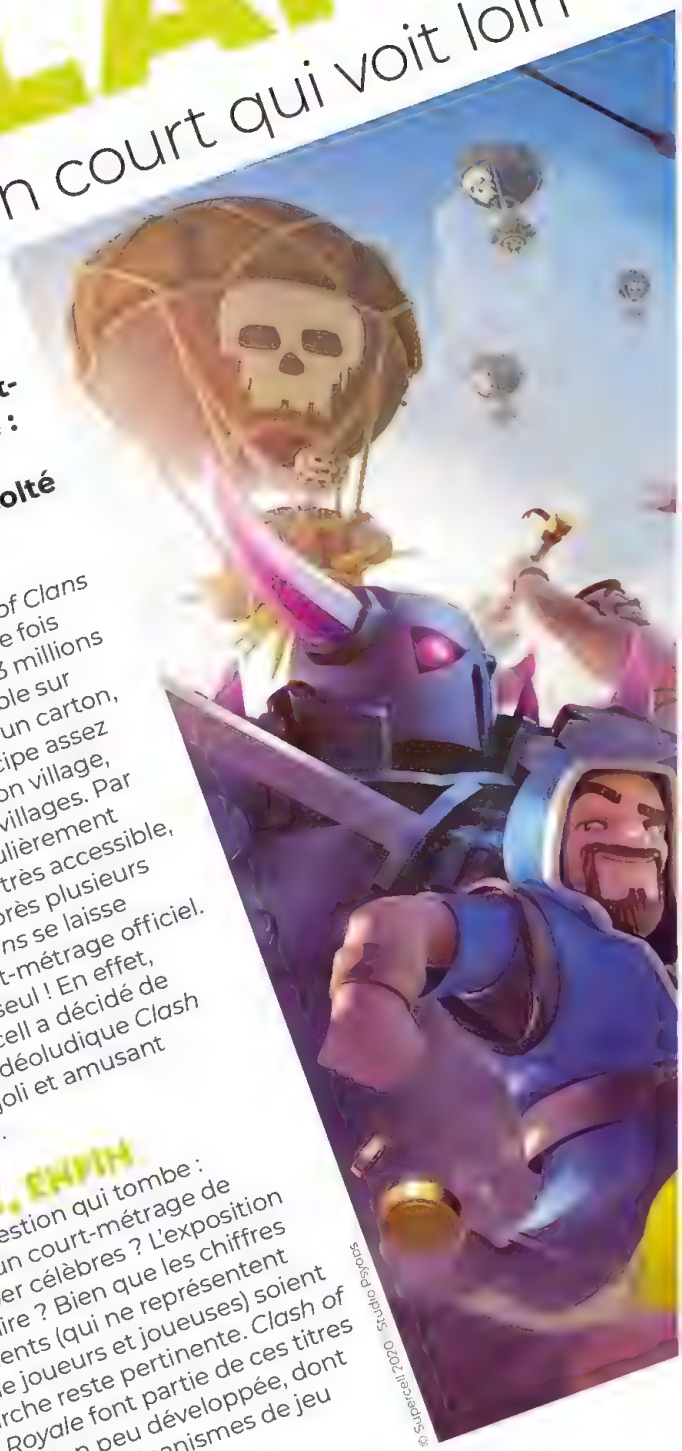
Propos recueillis par Pa Ming Chiu

CLASH OF CLANS

Bien dans l'esprit, un court qui voit loin

Après le café et les VTT, notre rubrique Communication s'intéresse au jeu vidéo avec le phénomène *Clash of Clans* qui dégaine un court-métrage muet gratuit sur YouTube : *Lost & Crowned*. Mis en ligne à la mi-septembre, celui-ci a déjà récolté plus de 43 millions de vues[1].

Le jeu pour mobile free-to-play *Clash of Clans* a été téléchargé plus de 54 millions de fois sur Google Play et compte plus de 23 millions d'abonnés sur Facebook (il est jouable sur navigateur). C'est ce qu'on appelle un carton, dont le succès repose sur un principe assez simple puisqu'il faut construire son village, le protéger et attaquer d'autres villages. Par la richesse de son contenu régulièrement augmenté et sa prise en main très accessible, le jeu devient vite addictif. Après plusieurs fan-made, le jeu *Clash of Clans* se laisse tenter par son premier court-métrage officiel. Mais attention, il n'est pas seul ! En effet, le studio finlandais Supercell a décidé de l'additionner à sa sœur vidéoludique *Clash Royale* pour monter un joli et amusant segment de 12 minutes.



© Supercell 2020, Studio Psykos

UNE HISTOIRE, ENFIN

C'est la première question qui tombe : pourquoi produire un court-métrage de deux jeux déjà hyper célèbres ? L'exposition est-elle si nécessaire ? Bien que les chiffres des téléchargements (qui ne représentent pas le nombre de joueurs et joueuses) soient élevés, la démarche reste pertinente. *Clash of Clans* et *Clash Royale* font partie de ces titres gratuits à la narration peu développée, dont le fun réside dans des mécanismes de jeu

direct, auréolés de quelques dialogues. Il n'y a pas vraiment de récit malgré un bestiaire foisonnant et porté sur l'humour. Des lors, à l'image d'autres franchises telles que *League of Legends* qui se parent de magnifiques publicités animées exploitant l'univers du jeu, *Lost & Crowned* n'est pas là pour mettre en avant les rouages du jeu mais bien de proposer une autre vision de celui-ci. Il est pour ainsi dire impossible de deviner le genre de jeu qu'est *Clash of Clans* en regardant le court (contrairement aux vraies pubs du jeu), mais les gamers pourront apprécier un aspect nouveau des licences avec des têtes et décors familiers.

Alors voyons ce que le métrage raconte ! On découvre un binôme de squelettes, les frères Peter (le leader) et Larry (le gaffeur espiègle), devant monter la garde de la couronne. Les affaires tournent au vinaigre pour le duo, la couronne leur échappe et il doit courir après pour la remettre en lieu sûr. Il croise la route de dragons, tente de cacher leur boulette à d'autres gardes, puis fait exploser

le château par mégarde ! Leur sanction paraît bien faible : faire la vaisselle...
En optant pour une narration sans dialogue et avec un gros travail sur l'enrobage sonore (la musique bien classique de Jeff Morrow, entendu sur *Frozen* et *Antman*, souligne le fort accent comique) et l'acting, l'œuvre s'ouvre au monde sans la barrière de la langue. On ne trouve rien de particulièrement original dans l'écriture, mais le tout se veut fun et tout à fait plaisant aux yeux du grand public, gamer ou pas.
C'est au réalisateur espagnol/basque Borja Peña Gorostegui que l'on doit l'écriture et la direction de ce court produit chez le studio américain (et partenaire régulier de Supercell) Psyops qui a notamment à son actif une publicité McDonald's avec Travis Scott version poupée. Techniquement cela n'a pas à rougir

face à la concurrence, c'est plutôt joli, tout en rondeur, avec des efforts notables sur les effets spéciaux. Il n'est pas interdit de penser, au vu des déclarations des producteurs et productrices, que les idées s'exportent jusqu'aux bandes dessinées ou sur une série de courts animés.

Bruno de la Cruz

1. Tapez « Clash of Clans Lost & Crowded » pour le dénicher très facilement

« UN MOMENT FUN ET TOUT À FAIT PLAISANT AUX YEUX DU GRAND PUBLIC, GAMER OU PAS. »

LE PRÉCÉDENT CLASH-A-RAMA

© Supercell 2020 / Studio Psyops

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

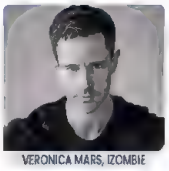
10 & 11 AVRIL 2021

30e EDITION

INVITÉS

SINATH

RUN AWAY, COURIR POUR TOI



JASON DOHRING

VERONICA MARS, IZOMBIE

JEAN-ROBERT LOMBARD

KAAMELOTT

TONY SABA

KAAMELOTT

CAPTAIN POPCORN

INVITÉ YOUTUBER

MISSJIRACHI

INVITÉE YOUTUBER

+ DE 100 INVITÉS

MANGA - ACTEURS - YOUTUBERS - COSPLAY - COMICS - JEUX VIDÉO
DESSINATEURS - ANIMATIONS - K-POP & J-POP - DÉDICACES - BOUTIQUES

DESSINS PAR GERMAIN KANIZA

weezevent
Fnac billetterie
GAME ONE
C NEWS
J-ONE
MANGAS

Les Kassos © BOBBY PROD / CANAL+

FIGURE DE PRO : BALAK

Balak

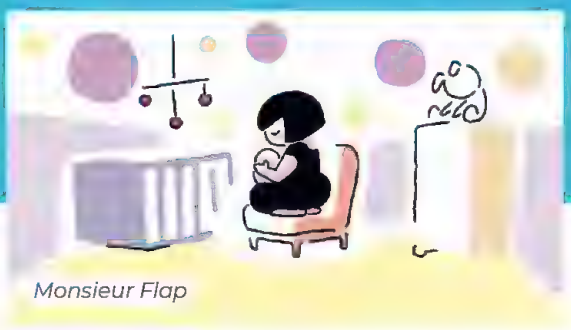
D.A. de Bobbypills

Reconnu à la fois à l'avant-garde de la bande dessinée papier, numérique et du dessin animé pour adultes en France et aux États-Unis, voici le talentueux Balak, 41 ans cet automne, actuel directeur artistique du studio Bobbypills. Il mérite bien un portrait commenté par lui-même.

Tout a commencé à la fin des années 1970 à Nancy, « *capitale de la bergamote* », sourit d'emblée Balak. Il préfère que nous ne citions pas son nom à l'état civil. Il n'y a aucun ego mal placé dans cette demande, seulement l'affirmation sereine de son identité de foisonnant créateur qui longtemps n'a pas dormi plus de quatre heures par nuit. « *Désormais j'ai découvert les vertus du sommeil* », confie t-il.
Nancy, donc. Puis, à la suite de ses parents, terminale à Montpellier où il embraye sur une licence de philosophie. De ses études il a manifestement conservé le souci de la formule juste, précise, parfois fleurie mais jamais grossière. Sa trajectoire le menait tout droit vers le professorat ou l'administration. Il va jusqu'à passer et réussir le concours de conseiller principal d'éducation. À la première réunion, il a une crise existentielle. « *Ce fut comme l'éveil de mon sens d'araignée qui me hurlait de partir. Alors au bout de quelques minutes je suis sorti. Sans regret.* »
Il dessine alors pas mal, mais s'était « *résigné sur le fait que le dessin n'était pas un métier. Je ne me pensais pas assez bon, je n'étais qu'un autodidacte qui aimait dessiner des nibards* ». Fleuri on vous dit. Il rencontre alors un groupe de jeunes talents comme lui, le collectif Ben Bao, qui compta notamment Rafchan et Nikoneda parmi ses membres. Ensemble, ils font du fanzinat et courent les premières conventions. Ils montent à Paris où Balak entend parler des Gobelins, que ses nouveaux camarades lui conseillent de faire. Il tente et réussit le concours de l'école.

Peepoodo & The Super Fuck Friends

Photo D.R
Peepoodo & the Super Fuck Friends © Bobbypills - Blackp'ills 2018



Monsieur Flap

Monsieur Flap

« *Aux Gobelins, au milieu de tous ces gens hyper talentueux, j'ai vécu une longue et profonde remise en question. Mais je savais que j'étais à ma place, que je pouvais m'épanouir dans la série télé à l'issue de la formation.* »
Car ses rêves de gosse croisaient alors ces références : « *J'ai toujours eu des goûts très mixtes. D'abord* Spirou, *puis les comics, puis les dessins animés japonais au* Club Dorothée. *J'avais des influences très variées issues de la BD et de l'animation.* »
Au bout de trois ans, il sort diplômé en pré-production 2D. Nous sommes en 2006. « *La pré-production – car à ce moment-là tout le monde ne jurait que par la 3D – ça voulait dire Dreamworks, Pixar, partir de France,* explique Balak. *Or j'aime beaucoup la narration, le storyboard, et j'ai rejoint Marathon. J'y suis resté pendant cinq, six ans. Même si je suis sorti des Gobelins sans me la raconter, je suis quand même arrivé avec mes préjugés de "jeune connard", celui qui a compris des trucs, et ce fut donc une expérience essentielle pour moi de travailler dans la série télé. J'y ai rencontré des gens forts, talentueux, humbles. J'ai été vraiment au contact de l'industrie. C'était extrêmement formateur.* »
À la fin des années 2000, il partage ses propositions de narration adaptée à la bande dessinée sur écran qu'il baptisera le turbomédia. « *J'ai été très content de faire partie de ce moment où les choses devaient se renouveler,* reconnaît-il avec le recul. *À cette époque, je bossais en à-côté avec Alessandro Barbucci et Arleston sur le storyboard de la série* Lord of Burger *pour Glénat. Je lisais tout le discours sur la BD numérique et j'avais l'impression qu'on ne prenait pas en compte la narration. Pour moi il était facile de faire une synthèse entre le storyboard, l'animation et la BD.* »
Il est remarqué par Scott McCloud, théoricien internationalement reconnu de la bande dessinée, puis par Marvel qui l'invite à venir les aider sur des projets en ligne. « *Est-ce que j'avais le choix quand Marvel est venu me proposer de bosser sur* Avengers VS X-Men *? Mon moi d'avant me regardait avec intensité. Je ne pouvais pas refuser. Pendant très longtemps je n'ai pas dit non à des gens qui voulaient faire des trucs. Quand ça vient de personnes dont tu admires le travail, tu n'oses pas refuser. Quand ils s'appellent Mark Waid, Stuart Immonen ou Joe Quesada, tu es censé faire quoi ?* » Le résultat, c'est qu'après Marathon, c'est devenu le chaos dans l'organisation de sa vie professionnelle. Et ce n'est rien quand on sait qu'à peu près à la même

Peepoodo & The Super Fuck Friends

Vermin

période, Bastien Vivès, alors immense espoir de la bande dessinée qui depuis a largement confirmé, vient le trouver pour plancher sur un projet de manga français appelé… *Lastman*. « *À un moment donné, j'avais en parallèle Marvel,* Les Kassos, *des jobs alimentaires,* Lastman, *ma société de développement de turbomédia… Ça a fini par clasher violemment, physiquement. C'est à partir de cette amère expérience que j'ai appris à dire non. Je n'avais aucun plan de carrière, j'avais juste envie de faire un maximum de choses. Ma vie a toujours été : tant qu'on a l'énergie de faire des choses, il faut les faire. D'où mon sommeil limité et les conséquences.* » Il se concentre alors sur *Lastman*, dont le credo était simple : faire la bande dessinée dont ils avaient toujours rêvé, au croisement de toutes leurs influences, grand écart jubilatoire entre Bruce Willis jeune et Dragon Ball. Consécration : la série reçoit le Fauve de la meilleure série au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 2015. Dans la foulée, répondant à un appel à projets du groupe France Télévisions, l'adaptation télé *Lastman* reçoit le feu vert et tout se met à changer. « *Si vous pensez qu'un prix à Angoulême fait exploser les ventes, c'est faux,* constate Balak. *En revanche, la diffusion de la série sur France 4 les mardis en soirée, agit comme un puissant accélérateur. C'est bien simple, sans la série télé, même diffusée à un horaire improbable mais quand même vue par des dizaines de milliers de personnes, la BD aurait pu être arrêtée au tome 3. C'est là qu'on voit la différence d'impact entre une BD et l'audiovisuel.* »

« LA DIFFUSION TÉLÉ AGIT COMME UN ACCÉLÉRATEUR. »

La voie semblait ouverte pour qu'il devienne un roi dans la BD, mais Balak n'aime pas les choses trop tracées. « *J'ai toujours aimé autant la BD que l'animation. Avoir fait* Lastman, *dans des conditions super idéales avec des talents comme Bastien et Michaël, franchement, j'ai été comblé. Aujourd'hui j'ai beaucoup plus besoin de mouvements, de musiques, de voix, tout ce qui fait l'animation.* » Désormais donc, depuis trois ans, il est là où il veut être, à faire feu de tout bois dans les projets originaux et barrés du studio Bobbypills, créé avec Blackpills, société de diffusion et de production spécialisée dans les contenus numériques. « *Nous avions eu une réelle crédibilité grâce aux* Kassos *produit dans notre studio qui s'appelait alors Bobby Prod, et nous avons commencé à réaliser des séries pour Blackpills.* Vermin, Peepoodo, Crisis Jung…

Peepoodo & the Super Fuck Friends © Bobbypills - Blackpills 2018
Monsieur Flap © BOBBY PROD / FRANCE TELEVISIONS
Vermin © Bobbypills - Blackpills 2018

Crisis Jung

Au début, faut se rendre compte, on était comme des punks à chien, on squattait les locaux de Xilam pendant que les salariés étaient en congés. On n'avait pas de thune, juste notre énorme envie de faire et d'y aller. Même les ordinateurs n'étaient pas à nous ! Y'avait aucune place pour ces créations normalement, mais on en a quand même trouvé. » *J'avais besoin de mes Kamina, et par chance j'en ai eu plein. Albert Pereira-Lazaro, le co-réalisateur des* Lascars *et de* Corneil & Bernie. *Jean-Jacques Denis, le co-réalisateur de* Dofus, *un talent complètement monstrueux, pour n'en citer que deux...* » L'esprit corrosif des *Lascars* se retrouve en écho dans le ton irrévérencieux et hilarant des *Kassos*.

« JE ME RELÈVERAI TOUJOURS POUR ATHÉNA. »

Petit à petit, Bobbypills s'est équipé, a investi des locaux, a recruté des talents, et s'est affirmé comme LE studio français spécialiste de l'animation pour adultes, capable de réaliser avec le plus grand sérieux des séries pornographiques, d'horreur, de genre, dans des styles hyper variés, et planche sur des projets de longs-métrages. « *On a crevé un abcès*, analyse Balak. *On montre de quoi on est capable, et on ne s'interdit rien. On revendique toute une diversité créatrice. On est très conscient qu'on a une image potache fait avec extrêmement de sérieux.* » Et sa place là dedans alors ? « *J'ai mon projet de long à moi, ça s'appelle* Charmante. *On y travaille. On verra bien.* » Patience.
Enfin, avec le recul, quels sont les mentors qui ont marqué ses jeunes années ? « *Dans* Gurren Lagann, *Simon il croit pas en lui, mais il croit en Kamina qui devient son mentor.* Maintenant qu'il est en position d'en être un, de mentor, que dit-il aux jeunes qui veulent faire son métier ? « *Il faut tirer des enseignements de toutes les expériences, les bonnes comme les mauvaises. Surtout les mauvaises. Quand tu racontes quelque chose, c'est tellement un cadeau quand tu vois comment quelqu'un le reçoit. Je veux convaincre que ça vaut le coup, leur dire la vérité, ça sera dur, mais les victoires suscitent de tels sentiments... Comme quand, même après t'être pris une énorme raclée, tu te relèves malgré tout pour aller sauver Athéna. Je me relèverai toujours pour Athéna.* » Ce qu'il ne dit pas, c'est qu'à sa manière, il faut s'attendre à ce qu'Athéna ait une énorme paire de seins et que Seiya se retrouve juste revêtu de son cosmos. Mais pourquoi pas ? Entre adultes, quoi.

Sébastien Célimon

© D.R

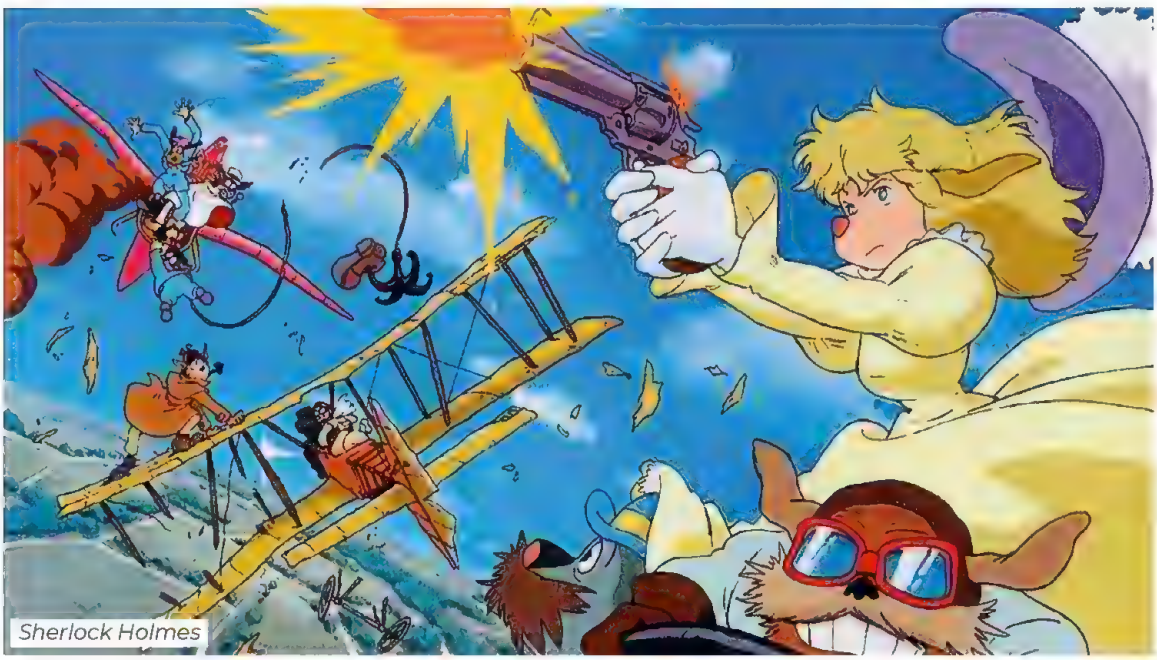
CRISIS
JUNG
CREATED BY BAPTISTE GAUBERT & JÉRÉMIE PÉRIN
DIRECTED BY JÉRÉMIE HOARAU & BAPTISTE GAUBERT, WRITTEN BY BAPTISTE GAUBERT, JÉRÉMIE HOARAU, JÉRÉMIE PÉRIN & LAURENT SARFATI
©2018 BLACKPILLS & BLUEYPILLS PRODUCTION

POURQUOI
LES ÉPISODES DES SÉRIES SONT PARFOIS TRÈS DIFFÉRENTS ?

On l'a tous constaté à un moment ou à un autre, parfois les épisodes d'une série animée se suivent mais ne se ressemblent guère. Si cela pouvait passer avec un épisode par semaine, les voir tous à la suite peut piquer les yeux, les oreilles, et donner une impression mitigée. Pourquoi de telles variations ?

Les plus expérimentés d'entre vous (*sic*) en ont des souvenirs précis : dans *Cat's Eyes*, *Ken le Survivant* (titre de l'époque), *Ulysse 31*, *Goldorak*, *Les Chevaliers du Zodiaque*... D'un mercredi l'autre, les personnages pouvaient le temps d'un épisode devenir plus fins, avoir les visages plus anguleux, les yeux plus étirés, et les voix plus graves ou plus aiguës. Ces variations sont le fait de facteurs bien différents.

D'abord, expliquons que la production d'une série n'a pas toujours été l'affaire d'un seul studio. Plus précisément, si un même producteur (par exemple la Toei) décide d'adapter un gros succès manga, les délais de production sont parfois très courts et nécessitent de répartir la production entre plusieurs studios prestataires, au Japon, mais aussi en Corée, en Chine, voire en Inde ! Il faut également se rappeler que les outils collaboratifs en ligne sont récents. Autrefois, il n'y avait pas la possibilité pour les studios de suivre réellement au quotidien les directions artistiques et les séquences animées pour en vérifier l'homogénéité. Dès lors, une fois le train en route, il n'était guère possible de faire refaire car cela aurait entraîné surcoûts et retards (les retouches pouvaient arriver au moment de la sortie en vidéo). En outre, l'expérience et la maîtrise des uns et des autres ne sont pas équivalentes, c'est-à-dire que suivant les équipes et les réalisateurs, l'efficacité peut primer sur l'animation, la recherche d'économie sur le respect des règles anatomiques...



Sherlock Holmes

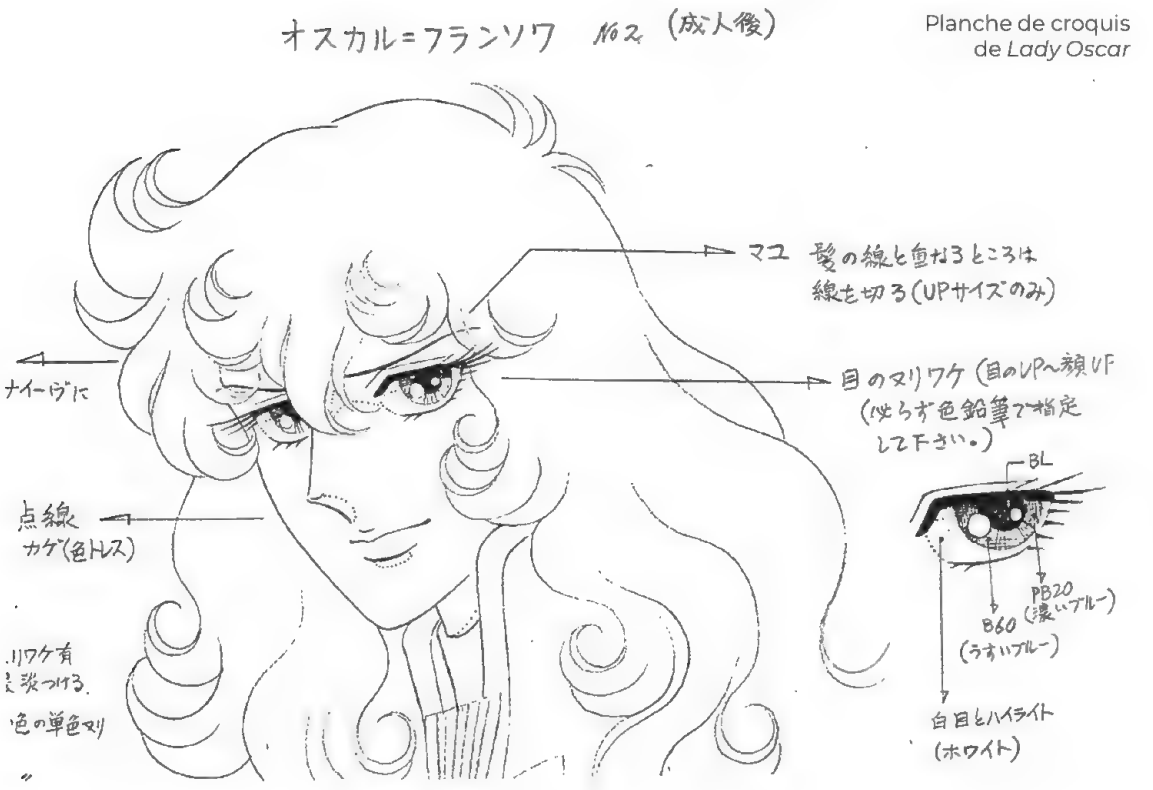
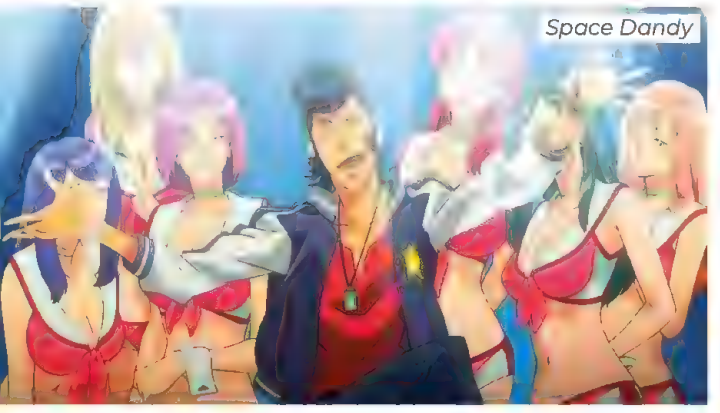


Planche de croquis de *Lady Oscar*

Si les disparités entre épisodes peuvent provoquer de la déception, n'oublions pas qu'à l'inverse, des épisodes peuvent être plus appréciés car on y sent un supplément d'âme distinctif. Les épisodes de *Sherlock Holmes* ou de *Lupin III* réalisés par Hayao Miyazaki ont une énergie différente par exemple. L'influence du regretté Shingo Araki, qui a magnifié *Saint Seiya* ou *Lady Oscar*, est très visible dans les épisodes sur lesquels il est intervenu. Un talent peut suffire à rehausser la qualité d'une série. Ces variations peuvent aussi être un effet recherché : Shinichiro Watanabe a laissé carte blanche à ses réalisateurs sur plusieurs de ses séries. Encore récemment dans *Space Dandy* où chacun apporte sa couleur, sa touche et sa sensibilité.


Space Dandy

Concernant les voix de doublage enfin, les Japonais sont réputés très fidèles : une voix reste associée très longtemps à un personnage sur son format, c'est-à-dire que nous aurons un doubleur pour la série et un autre pour le film. En France, le sérieux et les moyens investis dans les doublages ont été très aléatoires et ont pu donner des résultats chaotiques. S'il est commun qu'un même comédien double plusieurs personnages, il est plus dommageable qu'un même personnage accumule trois ou quatre voix différentes au fil des épisodes et des saisons. Ikki, le chevalier du Phénix, a ainsi eu les voix viriles de Henry Djanik, de George Atlas, de Michel Vigné, de David Pion et de Bruno Magne (et on en oublie peut-être !). À peine a-t-on le temps d'en apprécier une qu'elle change déjà (et la mort du doubleur n'explique pas tout) ! Bref, tout cela nous rappelle si besoin la nature artisanale de l'animation, et ce n'est finalement pas si mal...

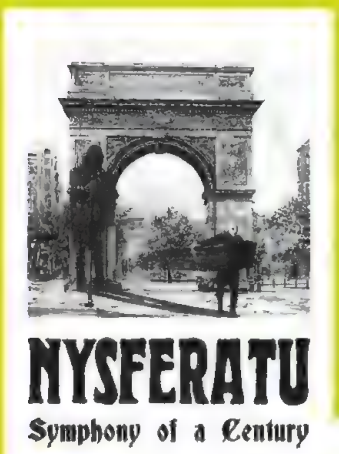
Sébastien Célimon

TROUVAILLE

NYSFERATU SYMPHONY OF A CENTURY

QUAND LE XXIE SIÈCLE REVISITE NOSFERATU

L'animation peut également se faire œuvre d'art à part entière tout en portant un message politique fort. La preuve avec cette œuvre d'Andrea Mastrovito qui revisite le classique muet Nosferatu (inspiré du roman Dracula de Bram Stoker) de Friedrich W. Murnau tout en modernisant son message.



Titre original : Nysferatu : Symphony of a Century
Genre : ovni artistique, vampirique, critique sociétale
Animation : Andrea Mastrovito (réalisation et scénario)
Compagnie : More Art
Sortie : présenté sur grand écran dans différents festivals depuis 2017, visible sur certaines plates formes de vidéo à la demande dont Vimeo et YouTube

Il y a plusieurs façons de regarder *Nysferatu : Symphony of a Century* d'Andrea Mastrovito. La première est d'y voir une performance artistique, et la deuxième une critique violente et quelque peu anarchiste du monde actuel.

L'histoire de *Nysferatu* reprend la trame de *Dracula* de Bram Stocker telle que revisitée par Friedrich Murnau en 1922 dans *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu le vampire* pour les francophones). Hutter, un jeune clerc de notaire marié à la douce Ellen, doit partir vendre une propriété au comte Orlok qui désire avoir une résidence dans sa ville. Après un périple sur une terre d'ombres, le jeune homme est accueilli au sein d'un sinistre château par le comte. Durant son séjour, Orlok aperçoit une miniature d'Ellen qui le fascine et décide d'acquérir le bâtiment qui lui est proposé. Hutter, hôte du comte, en découvre vite la nature vampirique. Orlok naviguera vers sa nouvelle propriété, répandant la peste dans son sillage. Ellen, bientôt en proie aux mains griffues du monstre qui la convoite, laissera le comte faire d'elle sa victime et lui sacrifie son sang pour sauver la ville frappée par l'épidémie.

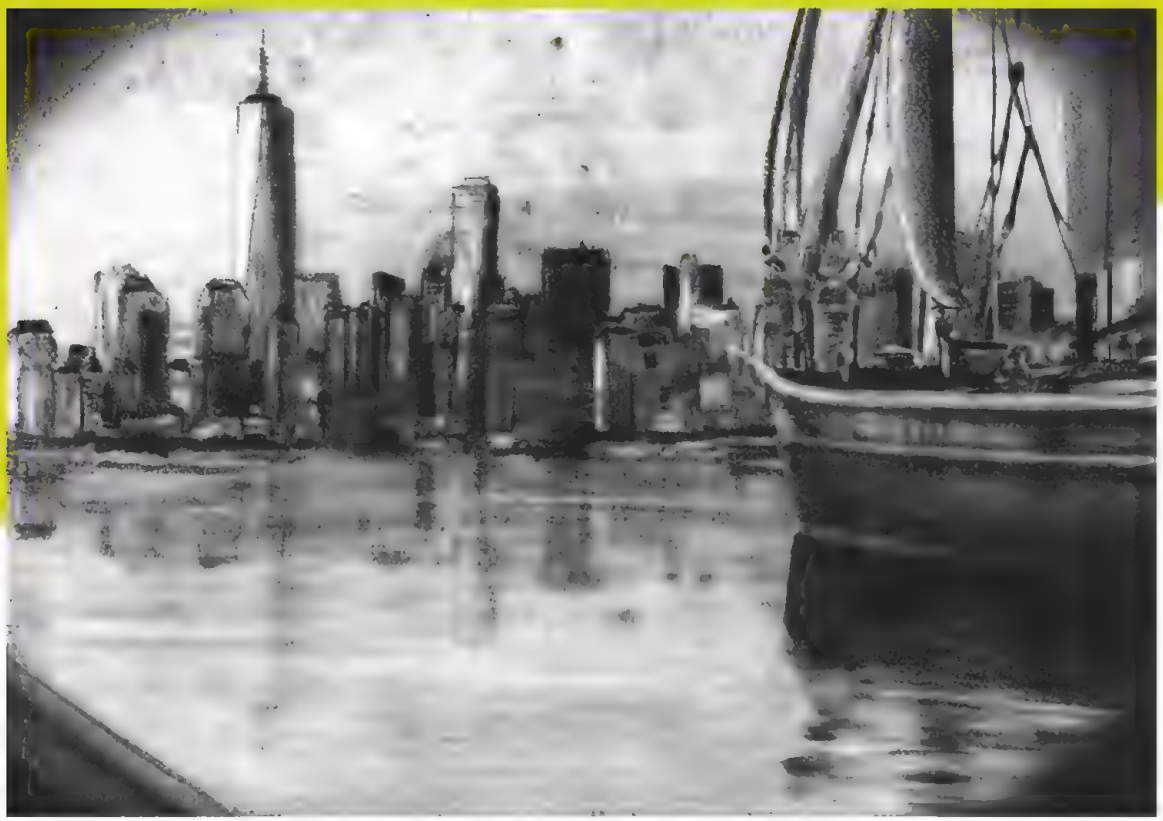
© 2020, Andrea Mastrovito/More Art

Sauf que dans la version de *Nysferatu*, l'histoire est transposée en 2017, Hutter et Ellen vivent à New York, tandis que le comte Orlok n'habite pas en Europe centrale, mais veut fuir Alep et la Syrie sous les bombes. La propriété que Knock, le patron d'Hutter, veut lui vendre est Ellis Island, l'île en face de Manhattan où arrivaient les immigrants aux États-Unis au début du XX[e] siècle et... propriété du gouvernement fédéral américain.

UN DÉCALAGE POUR RENFORCER LE MESSAGE POLITIQUE

Techniquement, *Nysferatu* a été réalisé en utilisant la rotoscopie à partir du film initial de Murnau. C'est-à-dire qu'Andrea Mastrovito et son équipe de 12 animateurs ont décalqué les silhouettes des personnages et de certains lieux du *Nosferatu* de Murnau pour l'intégrer dans des dessins modernisés (Wall Street, les berges de l'East River avec vue sur le pont de Brooklyn, un camp de réfugiés en Syrie, Alep dévastée...). Pour garder l'esprit pionnier des premiers films du muet, chaque image

"LE NOSFERATU DE MURNAU SE VOIT INTÉGRÉ DANS DES DESSINS MODERNISÉS."



© 2020 Andrea Mastrovito/More Art

a été redessinée trois fois avec un léger décalage, ce qui donne l'impression de voir une pellicule ancienne se dérouler à l'écran. Les cartons indiquant les enchaînements entre les différentes scènes et ceux montrant les paroles des personnages ou les courriers ont également été changés pour coller à l'histoire. Ainsi, à chaque fois que le comte Orlok parle, il s'exprime dans une langue différente (italien, arabe, espagnol, chinois ou russe) sous-titrée en espagnol.

Ce décalage permanent entre des personnages en costume d'époque et des scènes reproduites à l'identique du film d'un côté, et le fond modernisé et la contextualisation plongée dans l'actualité du début du XXIe siècle de l'autre, font la force politique de *Nysferatu*. À tel point qu'au bout des 67 minutes du film, on ne sait plus si le comte Orlok est le monstre de l'histoire ou un anti-héros. Il peut en effet représenter tour à tour les peuples souffrant de la politique étrangère états-unienne, les migrants fuyant des situations impossibles et cherchant asile tels des rats sur le navire (porteurs de la peste dans le film original), ou un certain D. Trump dans ses attaques répétées contre Ellen. Knock, lui, va incarner le financier véreux Madoff et les dérives du capitalisme. Observez chaque image : des détails y font référence à d'autres œuvres vampiriques ou à l'actualité récente. Non seulement *Nysferatu* revisite avec brio l'œuvre originale, mais il frappe le public au cœur et le force à réfléchir.

Stéphanie Chaptal

LISTE ALPHABÉTIQUE DES CONTRIBUTEURS AU CROWDFUNDING ARKHELAND DE L'AUTOMNE 2020

ASSORTIE DE NOS PLUS SINCÈRES REMERCIEMENTS !

FRÉDÉRIC ADAM **JULIEN AFOUNAS** THÉO AGNÉSA **SARA AGOUZOUL** RICHARD AGUENIER **FARID AININE** ARNAULD ALBERT **GUILLAUME ALEDO** SYLVIE AMEUW **GUILLAUME ANSQUER** MARIE-LAURE AUCLAIR **JEAN-LUC AUDOUZE** MAGALIE AVELINE **LOÏC AVENEL** THIERRY BAILE **JENNIFER BALLONAD** MICKAËL BALMONT **FREDERIC BARD** THOMAS BARDET **DOMINIQUE BARNET** LAURA BARRERE **LIONEL BARTHE** PHILIPPE BATTUT **ALIZÉE BEATRIX** THOMAS BEDUNEAU **FLORIANE BEETSCHEN-GUIGNET** CHRISTOPHE BEJUIS **VIRGINIE BEQUET** OLIVIER BERENGUER **FRÉDÉRIC BERNARD** SANDRA BERNARD **JEAN-BAPTISTE BESSIÈRE** ÉMILIE BIDAULT **NICOLAS BILLEN** CÉLINE BLAIZE **CAMILLE BLANC** JÉRÉMIE BLUTEAU **LILIAN BODIN** STEPHANE BONFIGLIO **CHLOÉ BONNAFOUS** MATHIEU BONNAFOUS **ANGÉLIQUE BONNE** ELEANOR BONNET **STEPHANIE BONZOM** OUSSAMA BOUCHERIA **THIERRY BOUILLOUX-BEYL** LÉA BOURDALEIX **DAVID BOURDIN** CARINE BOURDON **DAPHNÉ & ELIAS BOUTILLIER** AUDREY BOUTINAUD **THOMAS BOUVERET** MICKAEL BOUVIER **PIERRE BOYER** FAHD-HATIM BRAHIMI **DOMINIQUE BRANLARD** BERTRAND BRILLOIS **GILLES BROCHE** LAURE BROGNIEZ **ALBAN BRUNET** LAURENT BRUNET **HEINTZ BRUNO** BUGNON BUGNON JULIEN **RONAN BUREL** IRÈNE BUTHION **ALEXIS CABAREZ** MICHEL CAILLET **NICOLAS CAM** PIERRE CAMILLI **XAVIER CARDOSO** MARTIAL CARILLON **MATHIEU CARRE** JÉRÔME CARRÉ **FABIEN CARRERE** MATHIEU CASSISA **TANGUY CAVELIER** BRUNO CERTAL **AXELLE CHAMPIN** ITALY CHANHTHABOUTDY **CATHERINE CHAPOTON** GREGORY CHAPUIS **ERIC CHARLES** JEAN CHARTON **NICOLAS CHERATI** FANNY CHÉRUBIN **QUENTIN CHESNÉ** SEBASTIEN CHEVROLLE **LENH CHHUN** SYLVAIN CHIAVACCINI **FREDERIC CHMARA** DAN CISSOKHO **PASCALINE CLAIR** FRANCK CLARENC **VERNON CLÉMENT** LUCIE COCHON **QUENTIN COLODEAU** MARIE COMPANY **CÉCILE COUCOUREUX** IVAN COUSILLAS **JEREMY COUTURIER** LAETITIA COUVERT **PIERRE CRETAZ** DAVID CRISTINA **MATTHEW CRITCHLOW** MATTHIEU DACHER **LELLA DAMIANI** GIANNI D'ANDREA **PIERRE DANDUMONT** SÉBASTIEN DANO **STÉPHANE DARCY** GREGORY DAUBAS **IVAN DAUGEY** CYRIL DAURES **NICOLAS DAVID** PIERRE DAVILA **MURIELLE DAVIS** MAURO ALBERTO DE LA ROSA **BAÑOS** FILIPE DE OLIVEIRA **LAURENT DE VOLDER** DAMIEN DEBRONS **GREGORY DEFRERE** CYRIL DELACHANAL **CHRISTOPHER DELOOR** DAMIEN DEMANCHE **EMMANUEL DENISE** SÉBASTIEN DEPARIS-LEMIRE **BENOIT DERUE** NICOLAS DESOUCHES **CLAIRE DEUTSCH** BRYAN DEVLAMINCK **FABRICE DINEL** MATHIEU DOMBLIDES **SALOMÉ-TIFFANY DONDENNE** FRANCIS DUBÉ **NATHALIE DUBUIS** CHRISTELLE DUCHEMIN PELLETIER **JEAN-GABRIEL DUCLY** SOLINE DUFFIEUX **JULIE DUGUÉ** AUDREY DULUC **DAVID DUPONT** LAURENT DUPONT **LUDOVIC DUPONT** ALIX DUPUY **DIDIER DUSSY** ELSA DUVAL **ANTHONY EDDAHBI** ERIC EGLÈNE **CÉLINE EPALLE** GUILHEM ESTEVE **LOUISE ESTIENNE** GAËL EVIN **JUSTINE EYRAUD** RÉGIS FALAISE **GREGORY FARRANT** ERIC FAUCHEUX **NICOLAS FAURE** PIERRE FAVIEZ **MANON FEJARD** JOSÉ FERREIRA **FRANCK FISCHER** SEBASTIEN FLENDER **ARTHUR FLOT** MAXIME FOLTZ **ROMAIN FONTENEAU** JULIAN FOUGEYROLLAS **GÉRALDINE FOURÉ** FABIEN FOURNIER **FRANCIS FOURNIER** MATHIEU FOURNIER **ANNE FRINGANT** CHRISTELLE FRITZ **RENAUD FROMENT** YOSHIYUKI FUKUSHIMA **JULIE GAASCHT** CHRISTOPHE GAMBINO **ALEXANDRE GANTZER** MAXIME GARCIA **ROBIN GARCIA** STÉPHANE GATINEAU **IVAN GAUDÉ** ARNAUD GAUDIN **OLIVIER GAUJAC** YOUNA GAUTIER **BAPTISTE GAVALDA** JULIEN GAVIGNET **JÉRÉMY GAY** AURORE GENET **STÉPHANE GERART** SÉBASTIEN GESSATI **BENJAMIN GEYER** ANNE GIMARD **PATRICK GIORDANO** LUIS GOMEZ LOPEZ **CLÉA GONAY** CÉLINE GONTHIER **TEDDY GONZALES** JÉRÉMIE GOUBIER **STEPHANIE GOUJON LAROSE** FABIENNE GRABIÉ **ANTHONY GRACI** THOMAS GRAVEL **JONATHAN GUETTA** MAXIME GUILBERT **SAMUEL GUILLAUMIN** CYRIL GUIMARD **VANESSA GUYOT** BENOIT GY **ELVIS HAM** XAVIER HAMONET **BOUGRIOU HASSANE** IRWIN HEBERT **LOÏC HENTINGER** KEVIN HERGLE **LINCOLN HO** BORIS HOURDEAUX **MARIE HUGEL** BOUTILLIER HUGO **CASTRO HUGO** JULIEN HUSSE **ALAIN HUYNH** HÉLÈNE HUYNH **DAMIEN ICHÉ** SEBASTIEN IGLESIAS **ALEXIS INGARAO** ANTHONY JACONELLI **HADRIEN JOSEPH** PASCAL JOUD **CYRILLE JOUINEAU** MESTRE JULIEN **NADIR KADDOUR** MATTHIEU KIRCH **NADIA KLEPPING** ATHÉNAIS KOSA **HÉLÈNE KRPAN** HUGO LA HUTTE **CAMILLE LA ROCCA** BRUNO LABARRE **CHRISTIE LABORDE** MAXIME LAFFINEUR **ERWAN LAFLEURIEL** GUILLAUME LAIGUILLON **FLAVIEN LAIR** THOMAS LALAIRE **PAULINE LALANNE** ROMAIN LALANNE **FLORIAN LALLEMAND** PIERRE LALOUX **THIBAUT LAMBERT** LAURIE LAMOVIZ **LÉANDRE LANÇON** JANIS LARDEUX **CENDRA LAROSE** DELPHINE LAUNAY **HERVÉ LAURENDEAU** RICHARD LAY **PHAT-LONG LE HUYNH** ERIC LE MERO **DENIS LE PICART** JEREMY LE ROUZO **FLORIAN LE ROY** JÉRÔME LEBLANC **THOMAS LEBLANC** ALEXIS LEBON **DAVID LEBRUN** LORENE LEBRUN **JEAN-LUC LECLERC** LEA LECLERC **HELENE LECLERCQ** JÉRÔME LEDIG **MATTHIEU LEFRANÇOIS** BASTIEN LEGIGAN **LOUISE LEGRAND** CANDICE LEGRIS **SYLVAIN LEMOINE** JESSICA LEONE **PHILIPPE LERAY** SAMUEL LEROUGE **GRÉGOIRE LEROULLEY** CHLOÉ LEROY **SIMON LETELLIER** AURÉLIEN LEVESQUE **RONAN LÉVY** STEEVE LI LUN YUK **ALOÏS LIEN** MARIE-ANAÏS LIEN **THIBAULT LIESSI** BENJAMIN LISOIR **CHLOÉ LOCHET** VITO LONG **GUILLAUME LOPEZ** OLIVIER LUNOT **EMMANUEL MADIEU** LAURE MAGNET **MATHILDE MAGNEZ** GREGORY MAHIEU **PEGGY MARI** BERTRAND MARIE **JEREMY MARIE** CELINE MARQUES **LAËTITIA MARSAIS** RAPHAEL MARTELIN **AURÉLIE MARTIN** ROMAIN MAS **BENJAMIN MASNIÈRES** PHILIPPE MASSON **PIERRE MAUGARD** ALEXIS MAYURI **LOIC MAZEVET** GROH MELANIE **CLÉMENT MENEZ** FLORENT MEUNIER **FELICIA MEUNIER** JULIETTE MEYNAUD **MARIE MICHALLET** OCÉANE MILCZAREK **ARNAUD MIQUEL** SIHAM MNAOUARE **YAELLE MOITY** RÉGIS MOLINET **MARION MONIOT** MARC MONNET **SANTIAGO MONTIEL** JOHAN MORALES **SÉBASTIEN MORAND** GUILLAUME MORDRET **FLORIAN MOREAU** LUDOVIC MOREL **SOPHIE MOREL** DUMÈ MORTREUIL **ANTOINE MOTURY** NICOLAS MOULINAS OMBRET **JOHAN MOULIS** LOLA MOUREY-MICHAUD **XAVIER MOUTON-DUBOSC** FLORENT MUNIER **MARC NAHUM** ELODIE NAZARET **AURELIE NEGRE** JUSTINE NONY **GAËL NYS** NICOLAS OCHEM **LAURE PARMENT** MARIUS PARTHENAY **ARNAUD PEDEMONTE** NICOLAS PEDROSA **EMILIEN PELLET** ANTOINE PELLOUX **AISEA PERALTA** GUILLAUME PÉRÈS **AURORE PERET** CHANTAL PEREUR **QUENTIN PEREUR** JÉRÉMIE PÉRIN **STEPHANE PERRISSOL** JACQUES PESSEREAU **FLORIAN PIGNARD** OSSI PIIPPO **TANGUY PIROIRD** SABINE PIROU **MINH & ANNE-CÉCILE PITTON - PHAM HUU PHUT** JUNIE POLI-TESSIER **CHRISTOPHE PONS** MARINE PORTIER **ARNAUD POULARD** BENOIT POULET **RENAUD PREPIN** CORALIE PRÉVEL **XAVIER PRIOUR** JULIEN PROMP **ADRIEN PROST** LAURENT PROTTI **MICHAEL PUELINCKX** KADDOUR QASSID **DANIEL RADELET** CLARISSE RAE **CAMILLE RAJOELISOLO** PAULINE RAMIS **GILLES RAUTUREAU** TRISTAN REGNAULT **ANTHONY REMY** KIANOUCH RENARD **FLORIANE RENEUX** QUENTIN REY **WILLY REYNO** EMILIE RICCITELLI **GRÉGOIRE RIVIERE** ROMAIN RIVIÈRE **MAËL ROBIC** ALEXANDRE ROCHETEAU **ROMAIN RODRIGUES** SYLVAIN RONCARI **PETER RONG** JOHNATAN ROTA **PIERRE ROURE** AGNÈS ROUSSEAU **ERWAN ROUX** XAVIER ROYO **GWENNAE_LLE ROZIER** SOPHIE SAGET **MORGAN SAINSARD** XAVIER SAISSY **JONATHAN SALÉ** BRUNO SALLÉ **BENOIT SALLES** NICOLAS SALLES **ALEX SAMUTH** SABRINA SANCHEZ **DYLAN SARAZIN** PAPA SARR **RONAN SAVARY-DERELLE** JEAN-MARIE SCHNEIDER **JEAN-PHILIPPE SCOTTO DI RINALDI** MICKAEL SEKKAI **BADREDDINE SELMI** SOURYA SIHACHAKR **LÉA SIMBILLE** ERWAN SIMON **ROMAIN SIMON** AURÉLIE SINOIR **FLORIAN SIZORN** NICOLAS SORBIER **MIKA SOUILLARD** KEN SUGITA **MATTHIEU SURGET** SOPHIA SYRVEL **OLIVIER SZE** JULIEN SZUBA **KARIM TABET** CHRISTOPHE TALLON **IFTÉKARUL TALUKDAR** ANNE-CLAIRE TANGUY **RACHEL TARON** YENTO TCHECHOVITCH **THÉO TECHENEY** CORINNE TESNIERE **ANOUCHKA TESTARD** ELODIE THOMAS-GEOFFROY **REMI THOUVENIN** YING TING **FABRICE TONNELLIER** AUDREY TORLOTING **JEAN-RENÉ TRECUL** NICOLAS TRICOT **PUISY TU** VIRGILE TUPINIER **FRANK VALLET** GILLES VALONY **JOHAN VAN BEEK** MICKAEL VAN BIERVLIET **QUENTIN VAN DE KADSYE** OLIVIER VAN STRAELEN **SEBASTIEN VANDENBUSSCHE** NICOLAS VANSEVENANT **MALAIKA VARAS** ALEXIS VAUGEOIS **SÉBASTIEN VELASCO** CLÉMENT VERNON **BAPTISTE VERPILLEUX** FLORIAN VERSCHELDEN **CLAIRE VICENTE** EMMANUELLE VIDAL **JEROME VIEU** GWÉNOLÉ VIGNARD **MATHIEU VIROLLET** ROMAIN VISENTIN **VINCENT VU** ANTOINE-MARIE WAGNER **MICHEL YNARD** HAMADI ZBAIRI **MARCY ZHANG**

SHOJO +

Un nouveau regard sur le shojo

nouveautés

À paraître le 3 février 2021

Retrouvez nous sur
www.glenat.com

ALTER EGO © 2020 Ana Cristina Sánchez / Editorial Planeta S.A.

LA FIN DES MAUX

Où l'on revient sur 2020, année exceptionnelle s'il en est. Et on espère que 2021 le sera aussi, mais différemment.

L'auteur de ces lignes et ci-devant directeur éditorial du chouette magazine que vous avez entre les mains, était vraiment loin de se douter il y a un an qu'il serait douze mois plus tard en train de rédiger ce billet d'humeur. Mais la vie réserve de jolies surprises et d'intéressantes opportunités, n'est-il pas, et le voici donc avec l'enthousiasme du quarantenaire qui a toujours l'impression d'avoir 25 ans. Impression qui ne dure que jusqu'aux premières lueurs du lendemain d'une soirée un peu arrosée. Aïe ma tête, ah, non, c'est mon genou.

2020 a été une année de privation : pas de festival, pas tous les films, pas de voyage, pas d'invités à rencontrer, pas trop la possibilité de réunir l'équipe éditoriale « en vrai »...

On a donc avancé « pas à pas ». On a mis à profit tout ce temps libéré (pensez donc, relire l'intégrale de *One Piece* au lieu de s'entasser à Villepinte, c'est pas mal aussi) pour réfléchir, infléchir, questionner, mettre en perspective, approfondir les relations avec les collaborateurs, et rêver. Rêver oui que dans quelques mois tout cet incroyable bazar sera résorbé, qu'enfin ces œuvres magiques et inspirées tant attendues nous soient accessibles dans des salles de cinéma confortables, qu'on pourra se rendre à nouveau au bord du lac d'Annecy sous le chaud soleil de juin et partout ailleurs où le plaisir des retrouvailles comme celui de la rencontre seront décuplés après tant de frustration et de privation. La fin des maux en somme.

Alors bien sûr, le rêve n'est pas la réalité, mais disons-le franchement, quand celle-ci est morose, se replier un peu dans des cocons doux et énergisants peut s'avérer un soulagement bienvenu. Il ne s'agit pas ici de se fondre dans des paradis imaginaires, mais de penser la réalité telle qu'on aimerait qu'elle soit, de se demander ce qu'à notre niveau nous pouvons faire pour rendre ce rêve réel, pour les vivre pleinement, dans le partage, la célébration de la vie et des liens qui construisent. Ici, cela se traduit par s'organiser afin d'être prêt pour réaliser des magazines, des livres et des nouveaux contenus dont nous serons fiers et que vous apprécierez. Cela passe par le renforcement du compagnonnage entre un média spécialisé et la communauté qui le suit.

Concluons ce billet par des remerciements, il y en a décidément beaucoup dans ce numéro et c'est la preuve qu'*AnimeLand* est à sa juste place, au milieu de sa communauté. Ces remerciements sont adressés à Cédric, Sébastien, Wilfrid, Sonia, Stéphanie, Bruno, Joséphine, Agnès, Sandra, Pa Ming, Joël, Camille, Sophie, Clément, Jeanne, Matthieu, Christopher, Bounthavy, Céline, Jordy (je prie de ne pas en oublier), l'équipe qui rend possible *AnimeLand* de manière très concrète. S'y ajoutent, mais oui, celles et ceux qui ont porté le magazine jusqu'à mon arrivée et m'ont aidé à m'installer dans la fonction. En 2021, d'autres devraient participer à différents degrés. *AnimeLand* est une aventure au long cours, et nous continuerons d'avancer pas à pas, avec vous à nos côtés. Le rêve, quoi !

Sébastien Célimon

©KAIU SHIRAI, POSUKA DEMIZU/SHUEISHA, THE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

THE ERIC ANDRE SHOW

SAISON 5

EXCLUSIF **JUSTE APRÈS LES US**

[adult swim]™

©Adult Swim. All rights reserved.

À LA DEMANDE & EN ILLIMITÉ AVEC

free CANAL+ bouygues TELECOM

Les Enfants du Temps

Weathering With You

LE NOUVEAU CHEF D'ŒUVRE DE MAKOTO SHINKAI

« Un déluge de beauté »
LE FIGARO MAGAZINE

« Un pur éblouissement »
L'OBS

« La maîtrise technique de Makoto Shinkai est totale »
PREMIÈRE

« Comme un rêve qui aurait déteint sur la réalité »
ELLE

« Joli et délicat »
LE PARISIEN

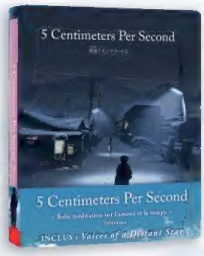
ÉDITION COLLECTOR

ÉDITION STEELBOOK©

RETROUVEZ ÉGALEMENT

5 Centimeters Per Second

VOYAGE VERS AGARTHA



EN STEELBOOK© COLLECTOR
INCLUS LE CD DE L'OST

© 2019 "Weathering With You" Film Partners

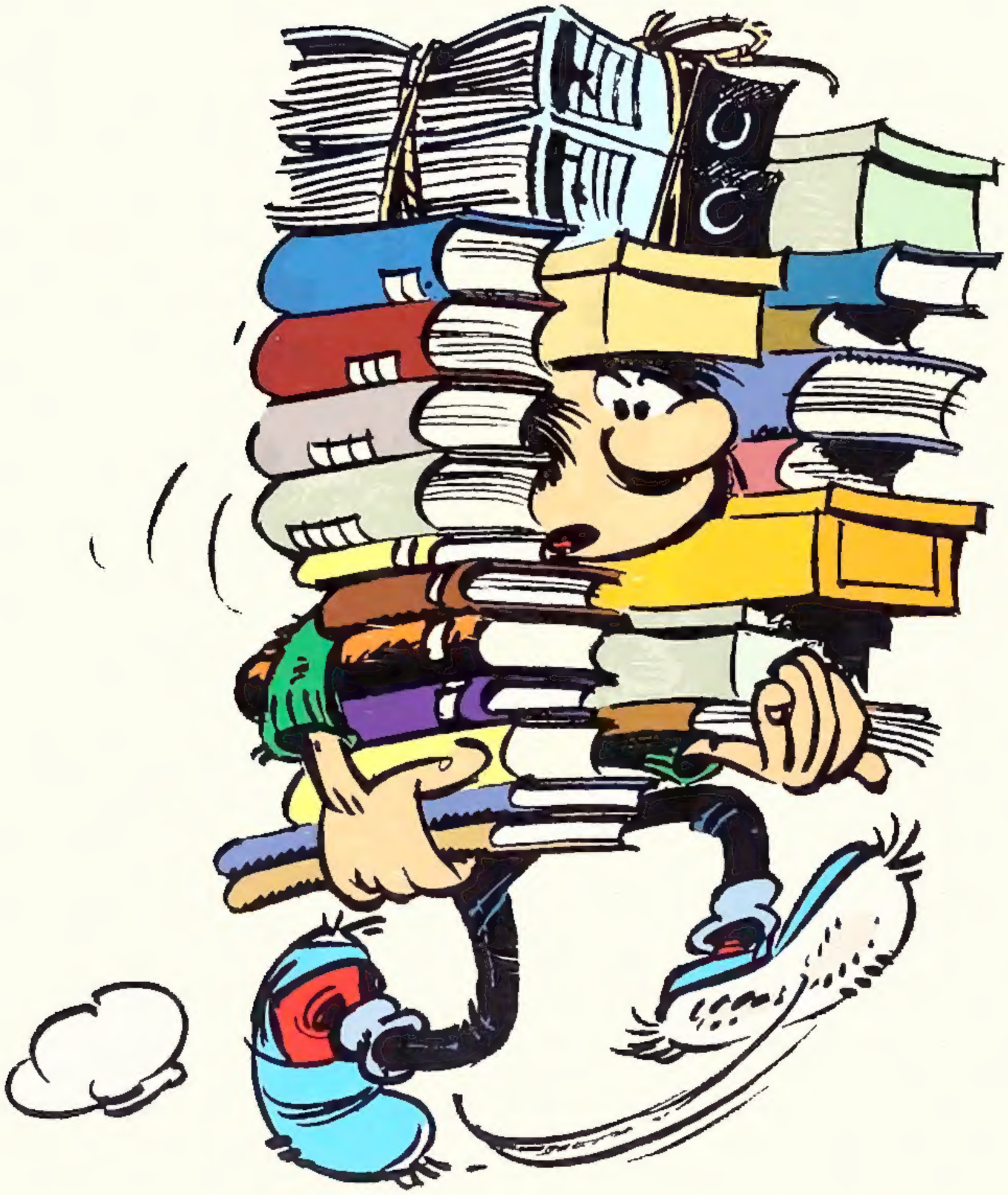
DISPONIBLE EN STEELBOOK©, COLLECTOR NUMEROTÉ

(DVD/BLU-RAY/CD) (4 DISQUES - LIVRE ET STEELBOOK© INCLUS)

EN DVD, BLU-RAY ET VOD LE 7 OCTOBRE 2020

Télérama jeuxvideo.com Ushuaïa TV ANIME

RIP-CLUB



M'ENFIN HD !